

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES

**TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE ARQUITECTO**

ESPACIOS PARA PENSAR Y PLASMAR SUEÑOS: LO COMUNAL

PABLO PUENTE R.

Volumen I

DIRECTOR: ARQ. FRANCISCO NARANJO

QUITO – ECUADOR

2013

El presente Trabajo de Fin de Carrera
ESPACIOS PARA PLASMAR LOS SUEÑOS: LO COMUNAL

Consta de dos partes:

Volumen I, Documento

Volumen II, Planos

Y un soporte digital en PDF que contiene los dos volúmenes + la presentación pública

Dedicatoria

El presente Trabajo de Fin de Carrera dedico a mi familia.

Agradecimiento

Agradezco al arquitecto Alexis Mosquera por acompañar el inicio del proyecto; agradezco también al arquitecto Francisco Naranjo por su aporte en la finalización del proyecto, a Fernanda Esquetini, Miguel Jijón y sobre todo a mi buen amigo y compañero Javier Mera.

ÍNDICE

LISTA DE CUADROS.....	viii
LISTA DE FOTOS.....	ix
LISTA DE PLANOS.....	x
LISTA DE DIAGRAMAS.....	xi
LISTA DE PERSPECTIVAS.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	1
ANTECEDENTES.....	1
JUSTIFICACIÓN.....	3
OBJETIVOS.....	4
METODOLOGÍA.....	4
CAPÍTULO 1: EL SER HUMANO Y A LA SOCIEDAD.....	7
1.1 Resultados diferentes.....	8
1.1.1 Sueños y anhelos.....	9
1.1.2 Potenciar nuestras habilidades	9
1.2 Hacer lo que en realidad queremos.....	10
1.2.1 El pensamiento como motor de los sueños.....	10
1.2.2 Un espacio ideal.....	11
CAPÍTULO 2: EL PENSAMIENTOS Y PENSADORES.....	12
2.1 El pensamiento y su importancia.....	12
2.1.1 ¿Es posible un hombre universal?.....	13
2.2 La situación del pensador.....	13
2.2.1 Conocimientos previos y libertad.....	13
2.2.2 La relación espacial.....	15
CAPÍTULO 3: REFERENTES.....	17
3.1 Termas de Vals.....	17
3.2 El taller.....	22
CAPÍTULO 4: TERRENO	26
4.1 Historia del lugar: Quitumbe.....	26
4.2 El terreno: Quitumbe.....	27
CAPÍTULO 5: ESPACIO X.....	32
5.1 Espacio X como partido arquitectónico.....	32

CAPÍTULO 6: ESPACIOS DISEÑADOS PARA PENSAR Y PLASMAR LOS	
SUEÑOS.....	37
6.1 Ideas a defender.....	37
6.2 Conceptos claves.....	37
6.3 Definición del Proyecto.....	38
6.3.1 Definición del problema.....	38
6.3.2 Interpretación del problema.....	38
6.4. Los espacios a diferentes escalas.....	39
6.4.1 Lo Comunal.....	39
6.4.2 Del conjunto al barrio y a la ciudad.....	48
PRESUPUESTO.....	52
CONCLUSIONES GENERALES.....	54
RECOMENDACIONES.....	55
BIBLIOGRAFIA.....	56

LISTA DE CUADROS

1. Cuadro 1: Presupuesto general.....	52
2. Cuadro 2: Presupuesto estructural.....	53

LISTA DE FOTOS

1. Foto 1: Entorno de Vals.....	18
2. Foto 2: Vista interna del Complejo I	20
3. Foto 3: Vista Interna del Complejo II	21
4. Foto 4: Vista Interna del Complejo III.....	21
5. Foto 5: Vista Interna del taller I.....	23
6. Foto 6: Vista Interna del taller II.....	23
7. Foto 5: Vista Interna del taller III.....	24

LISTA DE PLANOS

1. Planos 1: Planos arquitectónicos.....	44
--	----

LISTA DE DIAGRAMAS

1. Diagrama 1: Actividades cotidianas de las personas.....	8
2. Diagrama 2: Relaciones.....	22
3. Diagrama 3: Lugar.....	28
4. Diagrama 4: Terreno.....	28
5. Diagrama 5: Accesibilidad vehicular y peatonal.....	29
6. Diagrama 6: Espacio público	29
7. Diagrama 7: Panificación del entorno en 3D.....	30
8. Diagrama 8: Plan Quitumbe.....	31
9. Diagrama 9: Vivienda + Espacio X.....	32
10. Diagrama 10: Partido arquitectónico.....	33
11. Diagrama 11: El espacio X y la Vivienda I.....	34
12. Diagrama 12: El espacio X y la Vivienda II.....	34
13. Diagrama 13: El espacio X y el Conjunto I.....	35
14. Diagrama 14: El espacio X y el Conjunto II.....	35
15. Diagrama 15: Lo comunal.....	40

LISTA DE PERPECTIVAS

1. Perspectiva 1: Espacios.....	41
2. Perspectiva 2: Jardín Deprimido.....	41
3. Perspectiva 3: Composición 3D.....	43
4. Perspectiva 4: Despiece Espacio Comunal X.....	45
5. Perspectiva 5: Escondite.....	46
6. Perspectiva 6: Pensar y estar.....	47
7. Perspectiva 7: Corte Perspectivo.....	48
8. Perspectiva 8: El Barrio I.....	49
9. Perspectiva 9: El Barrio II.....	49
10. Perspectiva 10: El Barrio III.....	49
11. Perspectiva 11: La Ciudad.....	50

INTRODUCCIÓN:

El texto a continuación esta dividido en 6 capítulos, los mismos que se dividen un subtemas donde se explica minuciosamente el desarrollo del proyecto.

Capitulo 1.- Relación entre el ser humano y la sociedad desde la perspectiva de la persona, sus sueños, anhelos y habilidades.

Capitulo 2.- Relación entre el pensamiento y el pensador; situación de el pensador con respecto a sus conocimientos, su libertad y al espacio donde se desarrolla.

Capitulo 3.- Referentes utilizados en el proyecto.

Capitulo 4.- Contexto Geográfico y lugar a implantar el proyecto.

Capitulo 5.- El espacio X como partido arquitectónico en búsqueda de espacios diferentes.

Capitulo 6.- Relación de los ESPACIOS DIFERENTES con los sueños y el pensamiento donde la arquitectura aparece como la solución a los problemas planteados.

ANTECEDENTES:

¿Qué pasaría si el espacio donde te encuentras te exhorta a pensar y/o soñar?

Es con esta pregunta donde surge el proyecto, se inician una serie de estudios y análisis de los factores internos y externos, variables y fijos que afectan a nuestra sociedad, propiciando o limitando el pensamiento, la creación o la imaginación.

La respuesta a la pregunta antes planteada se debe afrontar a diversas escalas, partiendo del individuo y su vivienda y finalizando en la ciudad y sus efectos.

La primera escala: La Vivienda, está dotada de un espacio diverso, donde el individuo pueda soñar, pensar, crear... o tan solo estar; pero siempre en un espacio caracterizado por la tranquilidad y la NATURALEZA.

La segunda escala: Lo Comunal, refleja el mismo concepto espacial de la primera escala pero ligado a lo colectivo, donde grupos de individuos ya influenciados por el proceso de vida diverso de su vivienda, puedan compartir, intercambiar y plasmar sus sueños e ideas.

La tercera escala: El Barrio, pretende eliminar barreras físicas entre la nueva vivienda y la ciudad, esta nueva vivienda crea espacios urbanos bajo el mismo concepto de las dos escalas anteriores, donde el espacio público se traduce como un deleite para el usuario externo como interno.

La cuarta y última escala: Genera en un nivel macro de un nuevo tipo de vida, que empieza en su entorno inmediato (casa) y va creciendo, y en ese proceso es donde se germina un cambio social que se aleja de la mediocre ESTÁTICA SOCIAL y apunta hacia lo PROPOSITIVO.

Se inicia con un minucioso estudio de la relaciones humanas, es decir el YO y el OTRO YO y su cotidiano vivir, su constante necesidad y/o tendencia de individualidad y colectividad, todo esto englobado en un marco socio-económico medio en una zona de gran potencial como el sur de Quito, específicamente Quitumbe.

La problemática del proyecto es ESTA VIDA, su cotidianidad y alineamiento ligado al individuo y al colectivo; para definir de mejor manera vamos a estudiar tres tipologías de individuos ligados a sus actividades diarias:

- Un Niño
- Un Adulto
- Un Adulto Mayor (Retirado)

Con el estudio de estas tres tipológicas salen a flote varias actividades que merecen una atención especial, actividades a las que se les puede dar un giro y así poder mitigar y/o cambiar esta vida llena de rutinas, vidas cotidianas que pueden pecar incluso de banales, donde muchos de nosotros nos sumergimos en algún momento de nuestras vidas; por lo

cual el lema será: «Exhortar al cambio del individuo para que pueda contagiar a su entorno».

Cuanto de nosotros tenemos trabajos sin ningún tipo de incentivo, la misma ruta de la casa a la oficina todos los días, y todos los días un tráfico infernal, casi siempre retrasados, siempre intranquilos, ansiosos, impacientes, ofuscados... y cuando al fin llegamos a casa en muchos casos lo único que tranquiliza o calma el «malgenio» es la TELEVISIÓN, lo cual podría estar muy justificado... pero la pregunta válida es... ¿Y si al llegar a casa nos recibe un lugar especial?... ¿nuestro lugar especial?, que rompa con nuestras viviendas y costumbres actuales.

JUSTIFICACIÓN:

¿Pero qué es la vivienda?

La vivienda es una pieza clave en el desarrollo de la vida del individuo y su proyección a colectivo, para muchos de nosotros la casa es sinónimo de Familia (hogar), refugio, descanso, estar, paso... ¿Pero qué pasaría si le añadimos algunos sinónimos? ... la casa como sinónimo de SOÑAR, PENSAR, CREAR.

Al desvirtuar un concepto tan básico como la VIVIENDA, entran muchas variables al querer crear un nuevo concepto, una de las variables es volver a preguntarse a cuántos de nosotros nos interesa lo que hacemos, cuántos estamos satisfechos con nuestras ocupaciones o profesiones, cuántos de nosotros no tenemos una ocupación escondida que realmente nos apasione, una vocación perdida en el tiempo que nos emocione, un hobby de la niñez que nos alegre la existencia.

Es por las posibles respuestas que se vuelve imprescindible un nuevo espacio en la vivienda que permita el desarrollo de estas actividades extraordinarias, y así permitir el cambio individual que se proyecte como cambio social, es importante puntualizar que si la vivienda singular va a tener un espacio de estas características, el conjunto de viviendas deberá contar con un espacio colectivo que refleje los mismos conceptos, de igual o mayor importancia que el espacio de la vivienda singular. Así con estas dos tipologías de espacios se empieza a CREAR LA MAGIA

Un punto importante del proyecto es su actitud propositiva con respecto a las normativas del sector (Quitumbe) ya que en esta zona existe una propuesta de regeneración urbana con parámetros muy estrictos con respecto a las nuevas edificaciones, las mismas que no dejarían desarrollar un proyecto con características particulares de iluminación, estructura, ventilación, visuales y estudios modulares que llevan a la creación de matrices que permiten versatilidad en el armado de la vivienda y su posterior implantación en el terreno.

OBJETIVOS:

Objetivo general

Diseñar espacios-conceptos en entornos individuales y colectivos que generen nuevos tipos de usuarios consientes de sus Pensamientos y Sueños, los mismos que generen un hipotético cambio social.

Objetivos específicos

Exhortar al usuario a la creación y a la pausa.

Re-Conceptualizar el conjunto residencial desde la vivienda singular y no desde el amontonamiento de casas

Diseñar espacios que permitan la interiorización y/o el desarrollo de las potenciales habilidades del usuario o de los usuarios.

METODOLOGIA

1. EXPLORACIÓN Y LECTURA

Al inicio del taller⁹ el Arq. Alexis Mosquera incentivó la lectura de varios libros significativos relacionados con Vivienda, entre los cuales destacamos *CASAS EN VENTA* (B.J. Archer, 1985), *HOUSE X* (Peter Eisenman, 1982). Cada uno de los estudiantes leyó varios libros y los expuso para lograr un conocimiento general de todos los libros leídos.

Siguiendo con la temática de la Lectura en el taller 10 el Arq. Francisco Naranjo continuó exhortando la lectura con libros como: Presente y Futuros. La Arquitectura en las Ciudades de Ignasi Sola Morales, el cual ha logrado un importante resultado en el entendimiento del proyecto a nivel puntual de la vivienda y su proyección a conjunto.

2. DEFINICIÓN INTERESES PROPIOS

Después de pensamientos particulares de arquitectos y tendencias proyectuales interesantes adquiridas en las lecturas sugeridas en los talleres, se han decantado importantes conclusiones que influirán en la concepción de la proyecto de VIVIENDA MASIVA.

3. INVESTIGACIÓN Y REFERENTES

El escogimiento de los referentes se puede dividir en dos ramas; los arquitectónicos entre los cuales podemos nombrar a Peter Zumthor, Sou Fujimoto o Cesar Pelli, y los filosóficos como Jostein Gardner o Jean Paul Sartre. Esta fusión entre filosofía y Arquitectura es un pilar fundamental en el proyecto.

4. MARCO TEÓRICO

Las lecturas e investigaciones de referentes y futuras conclusiones forman parte del el marco teórico de Proyecto.

5. CONCEPTUALIZACIÓN

Toda la información conjugada en el marco teórico se transforma en la idea generadora del proyecto, el concepto que va a estar presente en cada intención de diseño.

6. PARTIDO ARQUITECTÓNICO

Es la idea generadora de la vivienda y su espacio colectivo, con todos sus elementos proyectado al macro y al micro, lo cuales generan un nuevo tipo de espacios para vivir, pensar y soñar.

7. ESTRATEGIA DE DISEÑO

La estrategia de diseño es hacer tangible todas las ideas, y eso se logra mediante una propuesta modular teselable de la vivienda que cree matrices y conjuntos.

8. USUARIO

El usuario debe cumplir con un único requisito para habitar en estos nuevos espacios: Plasmar sus Pensamientos y sueños en un entorno creativo.

9. PROPUESTA CREATIVA

Viviendas con espacios nuevos re conceptualizados (Espacios X) donde sea posible proyectar lo antes planteado.

10. PROCESO DE DISEÑO

Trabajando y jugando con varios tipos de maquetas modulares y numerosos dibujos de las intenciones es como se va acercando cada vez más al desarrollo formal de la propuesta hasta conseguir el resultado final.

CAPÍTULO 1: EL SER HUMANO Y LA SOCIEDAD

«La forma en la que vivimos, no propicia el pensamiento», esta afirmación es la que mueve todas las decisiones del proyecto, la problemática dentro de la frase es la que se quiere solucionar, ya que es una verdad que aqueja a la sociedad y está frente a nosotros pero no la queremos ver; lo que se intenta aclarar es que esta grave problemática no es parte de nuestra conciencia, si no algo lejano que no merece nuestra preocupación.

El motor de este fenómeno es la Rutina, el ritmo de vida ajetreado que consume a una ciudad como Quito, todos inmersos en una maquinaria que pretende que todos funcionemos como engranajes perfectos donde el pensamiento, la creatividad y los sueños no tienen cabida; horarios de trabajo eternos e inflexibles, tráfico (movilidad) insoportable, etc., hacen de una vida con gran potencial, una rutina banal.

Un día normal en estos tiempos se resume en una serie de actividades apresuradas que no dan tiempo para el ser, y en el caso que ese tiempo exista, se utiliza en actividades que no generan ningún tipo de beneficio, actividades como el mal uso de la computadora o mirar televisión, programas totalmente epidérmicos, sin sentido.

Si bien es cierto que cada persona puede hacer con su tiempo libre lo que desee, es en este punto donde surge la gran pregunta: ¿Aprovechamos nuestro tiempo haciendo lo que realmente quisiéramos hacer?

Nuestra sociedad está enajenada con la superficialidad que hemos olvidado hacer eso que quisiéramos realmente, hemos olvidado querer quererlo, peor pensarlo ...el aspecto económico es tan pesado en nuestras cosmovisiones que dedicarle el tiempo a una actividad (hobbies, gusto o pasatiempo) no lucrativa resulta impensable; pero es ahí donde debería entrar en escena el pensamiento, el cual debería ser el iniciador de actividades que nos resulten sustentables, sin importar pesos sociales que nos estigmaticen o que nos hagan víctimas de paradigmas creados por una sociedad enajenada.

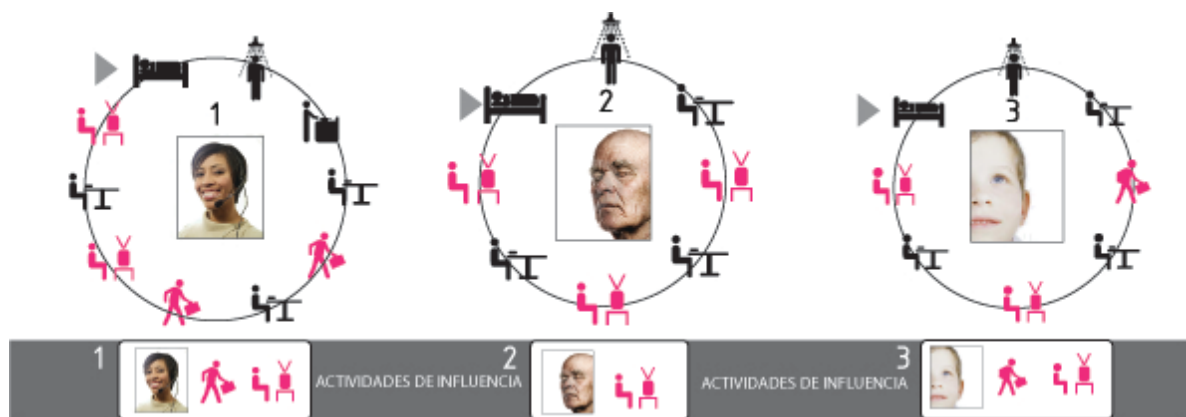
¿Pero como tener una actitud propositiva sin tener la intención de fomentar el PENSAMIENTO?

¿Cómo ser Pensantes, soñadores o creativos sin tener el tiempo y/o los espacios adecuados para hacerlo?

1.1 Resultados diferentes.

Diagrama 1

Actividades Cotidianas de las personas.



Elaborado por: Javier Mera y Pablo Puente, Nivel 9, 2010.

Una persona adulta activa se levanta, desayuna, trabaja, almuerza, trabaja, llega a casa y lo que hace es sentarse a ver televisión o a la computadora, cena, vuelve a la televisión y se acuesta acompañado de la televisión...y este ciclo se repite todos los días de su vida.

Un adulto mayor se levanta, desayuna, mira televisión entre dormido, almuerza, mira televisión entre dormido, cena, vuelve a la televisión y se acuesta acompañado de la televisión...y este ciclo se repite todos los días de su vida.

Un niño se levanta, desayuna, va a sus clases, almuerza en casa, mira televisión/computadora mientras hace sus deberes, vuelve a la televisión/computador, cena y se acuesta acompañado de la televisión...y este ciclo se repite todos los días de su vida.

Como nos podemos dar cuenta en el grafico anterior, se nota la vida rutinaria y cíclica que solemos tener, donde las actividades en negro son actividades necesarias y las actividades en rosa son aquellas que podemos cambiar por «algo mas».

Pero más allá del miedo que pueda causar una vida rutinaria, lo que debe causar más miedo en estos tres ejemplos son las respuestas a las siguientes preguntas: ¿Haces lo que realmente te gusta?... ¿Lo haces por imposición? ¿Necesidad? ¿Costumbre tal vez?

Si no hacemos lo que nos gusta, y lo que hacemos lo hacemos por imposición, necesidad o costumbre, estamos botando nuestra existencia a la basura, estamos aceptando la pasividad como la única opción que tenemos, y yo estoy completamente seguro que si por alguna extraña razón existiera un contexto u espacio que nos motive a pensar y soñar, todo seria diferente...habría resultados diferentes. No creo que exista mayor mal para esta sociedad que ser seres pasivos, seres que aceptan todo sin chistar, donde su libertad ha sido cambiada por una pseudo-comodidad que mata.

1.1.1 Sueños y anhelos.

¿Dónde están esos sueños y anhelos que desde pequeños han movido ese motor escondido que con el tiempo hemos olvidado?, propongo buscar dentro de cada uno de nosotros esos sueños y anhelos perdidos, busquemos ese escritor, busquemos aquel ebanista, busquemos esa cantante, ese acuarelista o esa cirquera. Recordemos que a nadie hemos autorizado arrebatarlos todo lo que más hemos querido, ni ha nuestros padres, ni ha nuestros jefes, ni ha nuestra sociedad, si los hemos olvidado ha sido por nuestra propia decisión y tiene que ser nuestra propia decisión retomarlos y atrevernos a ser felices.

Recordemos cuan felices nos hacia jugar con esa guitarra en alguna época, pero por cosas de la vida decidiste seguir una ingeniería como profesión, y por cosas de la vida vendiste tu guitarra...no seria interesante volver a tocar una guitarra? O un pincel?. Solo volver a hacer lo que te nace, eso que te llenaba.

1.1.2 Potenciar nuestras habilidades.

Imaginemos una situación que seguramente a todos nos ha pasado en algún momento de nuestras vidas. Estas conduciendo tranquilo/a por una calle normal, ha una velocidad normal y de repente en la radio suena esa canción que te la sabes de memoria desde chico y que siempre ye te ha gustado, en seguida lo que haces es subir el volumen y empezar a cantar a todo pulmón, tomas al volante como tambor y generas una mini orquesta dentro del automóvil. Hasta que de repente paras en un semáforo, regresas a

ver a tu costado, y ves a un señor mal encarado que te observa con mirada acusadora, como que dijera “¡porque eres tan feliz!”

Inconscientemente cuartamos nuestra libertad a estar en presencia del “otro”, nuestra libertad absoluta queda reducida a cero con una sola mirada de este individuo que lo único que hace es acusar con un síndrome de superioridad y perfección abrumadora. Si el “otro” nos puede afectar tanto en nuestro comportamiento, lo único que no resta es superar a ese “otro”, inicialmente desde un espacio que nos permita estar solos y hacer lo que nos da la gana, para que posteriormente podamos acercarnos y ser consientes de nuestra libertad en sociedad.

Mediante estas estrategias iniciales lograremos potencializar nuestras habilidades al máximo, habilidades que por mas insignificantes que parezcan, son nuestras y nos sirven para sentirnos y ser mejores con nosotros mismos. Si tenemos el espacio y el tiempo necesario para hacerlas desde luego.

1.2 Hacer lo que en verdad queremos.

1.2.1 El pensamiento como motor de los sueños.

Hay que hacer un gran hincapié en el proceso anterior a los sueños y a los anhelos, este proceso anterior se llama PENSAMIENTO, es en esta fase donde nace absolutamente todo: ideas, proyectos, metas, dudas; y a través de esta fase se generan procesos creativos, sueños y anhelos.

Entonces estaríamos hablando de un espacio que nos incentive a pensar... veámoslo desde otra perspectiva... ¿Que espacios en nuestros hogares comunes nos coartan el pensamiento?... como respuesta obvia es el espacio de la televisión, una caja llena de información sin procesar y sin valor que lo único que hace es fomentar el estado pasivo de nuestras mentes, a tal extremo que remplaza nuestras mentes y nuestro universo empieza a girar alrededor de programas de farándula, noticias amarillistas, realitys superficiales y novelas mejicanas; pero así como la televisión produce esto, la computadora puede ser igual o peor que esta, con mas potencialidad desde luego, pero si no se la manejamos con criterio puede caer en el mismo papel de la televisión.

En vez de tener una sala de televisión en la casa ¿porque no tener una sala de lectura?, en vez de tener televisión en todos los cuartos, ¿porque no tener decenas de lienzos en blanco y crayones?, en vez de tener una casa comunal con candado en el conjunto ¿porque no tener una serie de talleres?.

Cambiar lugares pasivos por lugares que te permitan volar, como decía Oliverio Girondo de su querida María Luisa, vivir volando en la casa, ir volando de la sala al comedor, del cuarto a la cocina, volar constantemente. Al permitirnos volar estamos permitiéndonos estar en contacto con la brisa, con las flores, con los aromas, con la naturaleza en general... y es así como tienen que ser estos nuevos espacios.

1.2.2 Un espacio ideal

Después de haber pasado estos procesos de pensamientos, sueños y anhelos, estamos listos para ir en busca de nuestro lugar, sea para iniciar un grupo de danza o solamente para leer un libro. Un espacio que te permita interactuar contigo mismo o con el resto, dependerá de ti y tu estado de ánimo, conversar, preguntar, escuchar, aprender de ti mismo y de ese “otro” que al estar en tú misma situación abra anulado esa crítica destructiva de juez corrupto.

Estos nuevos espacios deberán ser flexibles para las múltiples actividades que este nuevo usuario requerirá. Aparte de sus necesarios equipamientos, cada espacio deberá tener su propia magia y personalidad para poder cobijar diversas magias y personalidades (valga la redundancia).

Conclusiones:

- La rutina en la que muchos de nosotros estamos inmersos agrava las mentes pasivas y flácidas.
- No podemos esperar nada bueno de nosotros si no le damos oportunidades al pensamiento, el cual ha sido arrinconado por la sociedad epidérmica que no le brinda espacio ni tiempo.
- Procurarle algo de tiempo y espacio al pensamiento hará espabilar todo el potencial dentro de nosotros.

CAPÍTULO 2: PENSAMIENTOS Y PENSADORES

2.1 El pensamiento y su importancia

Según Wikipedia el pensamiento es la *“actividad mental no rutinaria que requiere esfuerzo”*¹. Partiendo de esta simple afirmación separamos al pensamiento de la rutina; una actividad que podría ser remplazada perfectamente por un robot deja de ser pensamiento, actividades como levantarse, comer, conducir y trabajos tediosos y repetitivos son antónimos del PENSAMIENTO. Es por ello que es fundamental que haya esfuerzo en el proceso.

Detenerse a pensar, hacer una pausa y reflexionar, disfrutar de un silencio con nosotros mismos, son lujos que esta vida-sociedad no nos permite, ahora lo que rige la existencia son los celulares, los ipods y sus parientes, la televisión, computadoras, todos instrumentos interesantísimos, pero utilizados sin criterio se convierten en gobernantes de nuestras mentes pasivas.

Pensar es lo único que tenemos, es nuestra libertad, son nuestras alas, nuestro cartel eterno, nuestra huelga, nuestro reclamo constante... contra nosotros y contra “el otro”. Mientras podamos pensar libremente, nadie podrá encarcelarnos jamás, no nos estancaremos ni estaremos pasivos, ninguna persona, grupo o gobierno podrá amedrentarnos mientras pensemos. Dejar de pensar es la salida fácil que exime nuestras responsabilidades humanas.

La problemática se extiende a todas las edades y géneros, no vamos a discutir el pensamiento complejo del niño-joven de hoy en día, simplemente vamos a situarnos en un contexto social que en su mayoría no genera pensamiento, donde se ha perdido la capacidad de asombro (como los niños). El vuelo de un ave, el desliz de una serpiente, el nado de un pez, una rosa floreciendo, la lluvia, el sol, etc., situaciones tan sencillas y complejas a la vez, han perdido significado para nosotros y hemos dejado de cuestionar su porque.

¹Tomado de la definición de Pensamiento de la enciclopedia Wikipedia

2.1.1 ¿Es posible un hombre Universal?

“El ojo, nada más abrirse, ve todas las estrellas del hemisferio. La mente en un instante, salta de oriente a occidente.” Leonardo Da Vinci.

Leonardo Da Vinci aseguraba que la mente humana no tiene límites, desde pequeño se admiraba por las cosas más simples de la naturaleza, siempre inquieto y curioso, generándose cuestionamientos constantes de cada fenómeno... lo que lo llevó a generar múltiples tipos de mecanismo que hasta el día de hoy no nos dejan de sorprender. Tenía total confianza en la capacidad de observación como vehículo hacia la verdad; a pesar de las represalias que podía tomar su contexto social en contra de sus postulados ideológicos.

Siempre fiel a sus pensamientos y reflexiones, a sus dudas e interrogantes, ya que él sabía que lo conducirían siempre hacia un lugar más interesante que el punto de partida, siempre ganaba, incluso con el error y el fracaso no existía la derrota.

¿Pero qué le hacía tan singular a Leonardo Da Vinci? Sin duda era esa pasión por hacer lo que le interesaba. Llevar su capacidad tan lejos como fuera posible. Obsesionarse por conocer cuál era la respuesta a sus cuestionamientos.

Sin duda, sería osado compararse con Da Vinci, lo importante es rescatar la capacidad de apasionarnos con todo nuestro ser, por alguna situación, por esa situación que a cada uno nos vuelve loco.

Todas las opiniones, conclusiones o conjeturas que nazcan a partir de estos procesos reflexivos, deben contener una madurez inherente, la cual permita el cambio necesario en toda búsqueda, cambio exhortado por propia contraposición o por contraposición de “el otro”, y es ahí donde “el otro” hace el papel que siempre debería tener.

2.2 La situación del pensador.

2.2.1 Conocimientos previos y Libertad

El lugar donde crecimos, la familia que nos tocó, los amigos, los enemigos, todas nuestras circunstancias y consecuencias, todo este tumulto de cosas hacen de nosotros lo que somos, es decir, somos seres netamente sociales que obedecen su

comportamiento a la serie de paradigmas que, con el paso del tiempo vamos aprendiendo de nuestra sociedad. Esa moral innecesaria que asumimos como ley aplasta inconscientemente la libertad que nos pertenece por ética universal.

“Y así llegamos a la palabra fundamental de todo este embrollo: libertad. Los animales (y no digamos ya los minerales o las plantas) no tienen más remedio que ser tal como son y hacer lo que están programados naturalmente para hacer. No se les puede reprochar que lo hagan ni aplaudirles por ello porque no saben comportarse de otro modo. Tal disposición obligatoria les ahorra sin duda muchos quebraderos de cabeza. En cierta medida, desde luego, los hombres también estamos programados por la naturaleza. Estamos hechos para beber agua, no lejía, y a pesar de todas nuestras precauciones debemos morir antes o después. Y de modo menos imperioso pero parecido, nuestro programa cultural es determinante: nuestro pensamiento viene condicionado por el lenguaje que le da forma (un lenguaje que se nos impone desde fuera y que no hemos inventado para nuestro uso personal) y somos educados en ciertas tradiciones, hábitos, formas de comportamiento, leyendas..., en una palabra, que se nos inculcan desde la cunita unas fidelidades y no otras.”(Savater, 1991)

Lo que nos quiere dar a entender este fragmento del texto de Savater, es la importante diferencia que tenemos entre un animal y un ser humano, el animal está programado para hacer y comportarse de cierto modo irreductible, en cambio el ser humano tiene algo insuperable que es el libre albedrío, la capacidad de escoger lo que más le gusta y lo que no, lo que desea, lo que le hace feliz o lo que le excita; esa libertad no la tiene ningún otro ser en nuestro planeta. Somos afortunados al tener tanta libertad, pero hay que entender dos conceptos de libertad:

“Primera: No somos libres de elegir lo que nos pasa (haber nacido tal día, de tales padres y en tal país, padecer un cáncer o ser atropellados por un coche, ser guapos o feos, que los aqueos se empeñen en conquistar nuestra ciudad, etc.) sino libres para responder a lo que nos pasa de tal o cual modo (obedecer o rebelarnos, ser prudentes o temerarios, vengativos o resignados, vestirnos a la moda o disfrazarnos de oso de las cavernas, defender Troya o huir, etc.). Segunda: Ser libres para intentar algo no tiene nada que ver con lograrlo indefectiblemente. No es lo mismo la libertad (que consiste en elegir dentro de lo posible) que la omnipotencia (que sería conseguir siempre lo que uno

quiere, aunque pareciese imposible). Por ello, cuanto más capacidad de acción tengamos, mejores resultados podremos obtener de nuestra libertad. Soy libre de querer subir al monte Everest, pero dado mi lamentable estado físico y mi nula preparación en alpinismo es prácticamente imposible que consiguiera mi objetivo. En cambio soy libre de leer o no leer, pero como aprendí a leer de pequeño la cosa no me resulta demasiado difícil si decido hacerlo”.(Savater, 1991)

Esta maravillosa explicación de nuestras libertades de Savater nos hace pisar el suelo al fin, somos plenamente libres, pero tenemos que ser pensantes y reflexivos con respecto a esa libertad para conseguir nuestros sueños y anhelos.

Ya es hora de despertar de estos sueños aletargadores y mostrarnos activos en el universo, proponer, crear, soñar, anhelar, jugar, o tan solo arriesgarnos a ser un poco felices, sería la manera más sana de contagiar a nuestro alrededor, a nuestro contexto y familia, a nuestros hijos que son esas nuevas generaciones que necesitan plantearse el mundo de una manera diferente y romper con el círculo vicioso que ha causado este mundo apresurado.

2.2.2 La relación espacial

Reflexionemos acerca de las necesidades que debe tener un espacio para pensar y reflexionar. En primera instancia debe ser acogedor, sin distracciones o con las distracciones necesarias nada más; un lugar donde nuestras sensaciones se potencien (visuales, auditivas, táctiles y olfativas). Debe ser un lugar donde olvidemos las rutinas del diario vivir y nos evoque algo diferente, donde la mente sea la gran protagonista.

Como concluíamos con mi amigo Javier Mera, existen ciertos elementos que hacen que nuestro imaginario construya imaginarios ideales. Estos entornos que invitan a soñar, a despertar lo que durante el día duerme y está latente solo cuando dormimos. Estos elementos están presentes en la naturaleza, la cual se convierte en un recurso indispensable para ello. Hay gente a la que una pequeña caminata por el parque le es suficiente para escapar, pero existen otros quienes prefieren la soledad, el aislamiento, el silencio que ofrece una montaña para poder verdaderamente darle tiempo y espacio al pensamiento.

Conclusiones:

- Pensar es totalmente factible si para ello incurrimos en un mínimo de esfuerzo.
- El pensamiento está directamente ligado al conocimiento y a la libertad, y para soñar y anhelar tenemos que estar perfectamente consientes de estas tres.
- Para crear un entorno propicio existen puntuales estrategias que permitirán que el pensamiento crezca en un buena tierra y dé los frutos esperados, estos entornos varían entre una persona y otra, es exactamente ahí donde esta la riqueza.

CAPÍTULO 3: REFERENTES

Los referentes presentados a continuación forman parte del marco teórico para el desarrollo de le proyecto ESPACIOS PARA PENSAR Y PLASMAR LOS SUEÑOS: LO COMUNAL. Cada uno de los proyectos cuenta con las siguientes consideraciones básicas:

- Coherencia entre el partido arquitectónico, el discurso y el resultado final de la obra.
- El Partido Arquitectónico, el discurso y el resultado tienen que tener un grado complejo de coherencia.
- Sistema constructivo modular y eficiente.
- Obtención de resultados innovadores a partir del manejo del espacio y los materiales.

3.1 Termas de Vals

Arquitectos: **Peter Zumthor**

Ubicación: **Vals- Suiza**

Año de construcción: **1996**

Las **Termas de Vals** son un edificio construido en Suiza por el arquitecto Peter Zumthor en 1996. Se trata, como su propio nombre indica, de un complejo termal que se sitúa en la loma de una pronunciada ladera del valle, integrándose con ella y apareciendo con forma de “búnker” con una serie de perforaciones desde las que se puede contemplar el paisaje del valle y las montañas.

Cuando alguien llega de visita a este edificio, lo primero que salta a la vista es la hermosura de Vals, su entorno majestuoso donde la gente del pequeño poblado todavía puede gozar de una vida tranquila, los pobladores dedican su tiempo a lo que tras generaciones ha sido su fuente de ingreso; la ganadería. El vínculo con la naturaleza, no es solo una elección de vida, es parte de su identidad. Las frías praderas, esconde singulares tradiciones e historias que hacen de este valle un lugar donde se respira la magia de los lugares en los que muchos pagan fortunas para aislarse una vez al año. Los Alpes Suizos saludan a los visitantes, quienes no pueden parar de tomar fotografías a tan singulares paisajes durante un trayecto de aproximadamente 4 horas, los visitantes

han sido conducidos en trenes y buses locales, subiendo y bajando por los difíciles caminos rocallosos. En el trayecto, no es difícil toparse con aventureros quienes gracias a las facilidades que los medios de transporte ofrecen, disfrutan de sus diversos deportes extremos, realizando un sinnúmero de rutas que al final les llevan a una parada de tren distinta de la que partieron.

Como no podía ser de otra manera, la gente de Vals no se dedica únicamente a una actividad. Son del tipo de gente que se encontraba con más frecuencia un siglo atrás. Esa gente que sabe hacer de todo. Entre otras cosas, ellos conocen la técnica de la construcción. Técnicas que con el pasar del tiempo han sido simplificadas por las facilidades que ofrecen las canteras locales para cortar y transportar los materiales. Sus viviendas son realizadas con materiales de la zona, con las tecnologías modernas, permitiendo resultados singulares, que dan una identidad arquitectónica característica de la región. La armonía entre arquitectura y entorno, no puede ser mejor.

Fotografía 1

Entorno de Vals.



Fuente: <http://www.flickr.com/photos/funnyfish/2049736988/sizes/z/in/photostream/>

Desde el siglo pasado, Vals se ha visto favorecido con las ventajas que ofrecen las aguas termales. En los años 60, se construyó en el sector un gran hotel con más de 200

habitaciones repartidas en cinco edificios separados entre sí. El promotor del proyecto quedó en banca rota y en 1986 el pueblo de Vals decide comprar el hotel y construir ahí un complejo de aguas termales. Los miembros de la comisión, no tenía una idea clara de cuál sería la forma o la función del complejo termal. Surgió entonces el nombre de Peter Zumthor como el arquitecto que se encargaría de la construcción de dicha obra, quien para la fecha, no había construido casi nada.

La idea inicial, fue construir un edificio que se encuentre totalmente vinculado con la montaña y que de ésta emerja el agua, como en una cueva. Así, parecerá que esa edificación estuvo ahí desde siempre. Para no limitar la visión del entorno de los huéspedes del hotel, Zumthor entierra las termas, provocando al interior espacios con muy poca luz directa, que asemejan más aún al imaginario de una cueva. La única cara que da hacia el exterior que no está enterrada, es de la misma roca del sector con la cual construye sus casas la gente de Vals.

Para llegar al interior, se accede únicamente por el hotel. Se descende una gradas, al cruzar una puerta, la atmósfera cambia radicalmente. Uno se encuentra en un túnel angosto y oscuro, con muy poca luz cenital que baña las paredes que tienen una impecable textura de piedra, muy bien trabajada. El túnel conduce hasta un pasillo más amplio e iluminado, donde del lado derecho cae agua de la pared que circula por un canal largo como un riachuelo. Dicha pared igualmente de piedra, tiene manchada en forma de triángulo una textura anaranjada, producto del óxido del material por donde cae el agua. A partir de esta primera impresión, inicia un sueño donde se va descubriendo diversos espacios, donde cada uno tiene diversas características. El agua se encuentra presente en todos los espacios, de distintas maneras y a diversas temperaturas. Uno es libre de escoger para donde quiere ir, pero es la curiosidad quien guía el trayecto. Al acceder a uno de los espacios, se va ingresando en el agua caliente que colma totalmente la superficie a la que se está accediendo. Tras dar un par de vueltas dentro del espacio, se descubre un pequeño túnel, donde apenas cabe una persona a lo ancho y alto. El túnel es oscuro pero en el fondo se puede divisar una luz muy clara. Al llegar al final, el espacio se multiplica. La luz viene desde abajo, pero llega hasta la cubierta, provocando en las paredes de piedra, un efecto de movimiento.

Cada espacio tiene sus cualidades particulares, que provocan una sensación totalmente diferente al acceder en ellos. Igualmente la temperatura en cada uno es diferente. Este constante descubrir que se experimenta al interior, acompañado de la casi nulidad de luz directa que en el interior anula totalmente el sentido del tiempo del usuario. Una vez más, al igual que en una cueva, lo que sucede al interior es un mundo absolutamente ajeno al exterior. La mente se va de viaje en las zonas de reposo. El vapor y la oscuridad absoluta, provocan que se despierten sentidos que hasta ahora, poca falta hacían.

Fotografía 2

Vista interna del Complejo I



Fuente: <http://espacioalfa.iespana.es/arquitectura/zumthor/terma01.jpg>

Fotografía 3

Vista interna del Complejo II

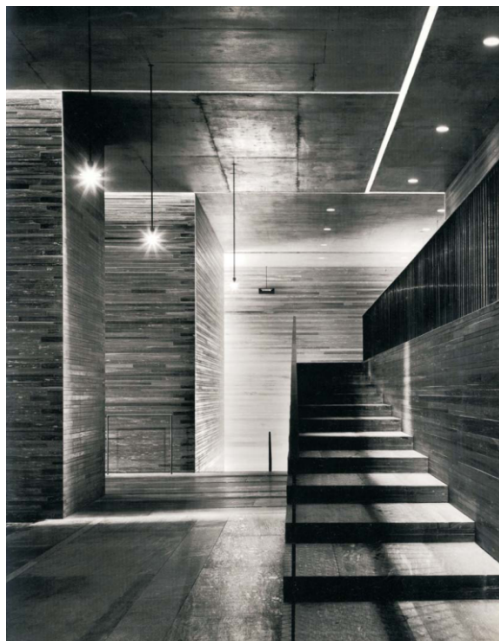


Fuente:

<http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://abrancoalmeida.files.wordpress.com/2009/07/>

Fotografía 4

Vista interna del Complejo III



Fuente: Expressiógràfica quatre_quadrimstre primavera_2007/200

3.2 EL TALLER

Arquitectos: **Daniel Moreno**

Ubicación: **Quito**

Año de construcción: **2009**

Diagrama 2

Relaciones



Fuente: <http://www.plataformaarquitectura.cl/2009/12/05/el-taller-daniel-moreno/>

Este sencillo pero interesante proyecto se encuentra publicado en el sitio web www.plataformaarquitectura.cl, donde se entiende que el proyecto nace de las necesidades de la propietaria, la artista Pilar Flores, ella quería un espacio vacío donde se enfatice la relación con la naturaleza y las vistas, y con esta relación obtener espacios cómodos y protegidos.

La intervención está hecha en la parte posterior de una casa de más de 50 años, y se muestra como un lugar de reflexión, de escape, donde una persona puede refugiarse, jugar, meditar, escuchar música o simplemente estar, es un espacio en blanco donde la luz es la protagonista de sus relaciones naturales.

El Mobiliario que se utiliza es portátil y se adapta perfectamente a la flexibilidad del espacio, las mesas se quitan y se ponen conjuntamente con taburetes, se puede trabajar en la parte de arriba o extender una alfombra en el piso en trabajar en grupo en el suelo.

Fotografía 5

Vista interna del Taller I



Fuente: <http://www.plataformaarquitectura.cl/2009/12/05/el-taller-daniel-moreno/>

Toda la madera utilizada fue recogida de la demolición de una casa antigua, de esta manera se idea un módulo a manera de nido (atillo) y un balcón hacia el exterior, toda la intervención se intensifica con lo blanco de la paredes.

Fotografía 6

Vista interna del Taller II



Fuente: <http://www.plataformaarquitectura.cl/2009/12/05/el-taller-daniel-moreno/>

La estructura es bastante simple, consiste en maniobrar varillas como si fueran cuerdas y agarrarlas a la estructura existente de la casa, así con un par de dobleces está lista la estructura de los elementos en madera apilada.

La creación de un solo volumen espacial como solución de todos los espacios genera una sensación de uniformidad y repetición natural que se relacionan con las vistas (montaña) y con los jardines.

Fotografía 7

Vista interna del Taller



Conclusiones

Dentro de los referentes citados se han escogido tan solo dos, por sus cualidades proyectuales que se acoplan a las necesidades del proyecto a realizarse.

- Peter Zumthor nos demuestra que comprender un entorno, respetar sus costumbres, valorar la riqueza del conocimiento de su gente, son fundamentales en la arquitectura.

- Hay que saber utilizar los recursos que presenta cada proyecto, recursos de luz, de materialidad, de espacialidad, y a través de estos potenciar todas las sensaciones de los usuarios.
- Generar ciertos volúmenes y piezas modulares que permitan resolver varios espacios al mismo tiempo.

CAPÍTULO 4. TERRENO

4.1 Historia del lugar: Quitumbe

Para la mayoría de los habitantes de Quitumbe, la historia de una nueva vida se empieza recién a escribir, pues hace apenas de 16 años, el plan Quitumbe era nada más que un proyecto.

Por esas fechas, se iniciaron las obras de construcción de las primeras casas. De ahí en adelante, lo que se ha realizado en el terreno, es el trazo de vías principales, calles secundarias, conformación de lotes, bordillos, espacios de recreación y en algunos casos, se han desarrollado completos proyectos residenciales.

Pero muchas de las obras e intervenciones en el sector, si bien en macro han tenido un cierto nivel de planificación, en el transcurso de estos años, han sido moradores del sector quienes han tomado las riendas para temas básicos en la conformación de los barrios, como el adoquinado de ciertas vías, y lo han hecho trabajando en conjunto con la Administración Zonal Quitumbe, logrando ejecutar y concluir las obras. Esta manera de organizarse es un síntoma común que sucede en varios barrios del sector, e incluso se organizan constantemente mingas² para ejecutar ciertas obras puntuales.

Los efectos de las obras realizadas por los moradores:

Sociales: Sin lugar a dudas, el efecto de este trabajo organizado y planificado, ha sido favorable por dos puntos concretos. El primero, es el compromiso y el respeto al espacio público de parte de la ciudadanía, pues existe un trabajo en conjunto, con mucho esfuerzo de por medio que obliga al usuario no solo a respetar, sino también a obligar al resto a respetar dicho espacio público. El segundo efecto favorable, ha sido el sentido de apropiación del espacio público que se ha logrado en la gente. Esto es un objetivo que muchas veces los arquitectos buscamos lograrlo por todos los medios posibles, pero que por diversos motivos, en muchas ocasiones no se lo consigue.

² Minga.-(Del quechua *mink'a*).1. f. N Arg., Chile, Col., Ec., Par. y Perú. Reunión de amigos y vecinos para hacer algún trabajo gratuito en común.2. f. Ec. y Perú. Trabajo agrícola colectivo y gratuito con fines de utilidad social.

Económico: al ser un proyecto aparentemente nuevo, se ha notado una cierta inconformidad de la gente por el “descuido” hacia el sector de parte de las autoridades, pues estos proyectos en teoría deberían ser realizados por autogestión de parte del Municipio local y no por gestión y presión de parte de los moradores.

Sin embargo, a la hora de conseguir los recursos económicos para la ejecución de las obras, la respuesta del Municipio ha sido inmediata, pues en su presupuesto anual, está incluido un monto específico para este sector de la ciudad, gracias la planificación que se ha realizado durante años.

Físicos: por razones antes expuestas, que tienen que ver con la intervención de moradores en la ejecución de algunas obras, se podría decir que en ciertos puntos, las obras no son de gran calidad por no tener el manejo y construcción de un profesional. Pero cabe acotar que en gran parte de las obras, lo que destaca es la calidad de los materiales utilizados.

4.2 El terreno: Quitumbe

El terreno escogido se encuentra ubicado en Ecuador, en la provincia de Pichincha, en la ciudad de Quito, en el sector Sur de la ciudad.

Los accesos al lugar, tienen dos caracteres bien definidos. Por una parte el acceso mediante transporte masivo, ha sido bien planificado, es así que la estación final del Trole Bus ha sido desplazada hacia el sur para servir a este sector de la ciudad.

Por el otro lado, las vías de acceso en transporte privado, con 3 vías principales claramente definidas; Av. Vencedores de Pichincha, Av. Cóndor Ñan y Av. Pedro Vicente Maldonado.

En el sentido transversal, atraviesan vías secundarias que han sido trazadas por fruto de la lotización planeada.

A continuación se detallará con gráficos un breve análisis del sector.

DIAGRAMA 3

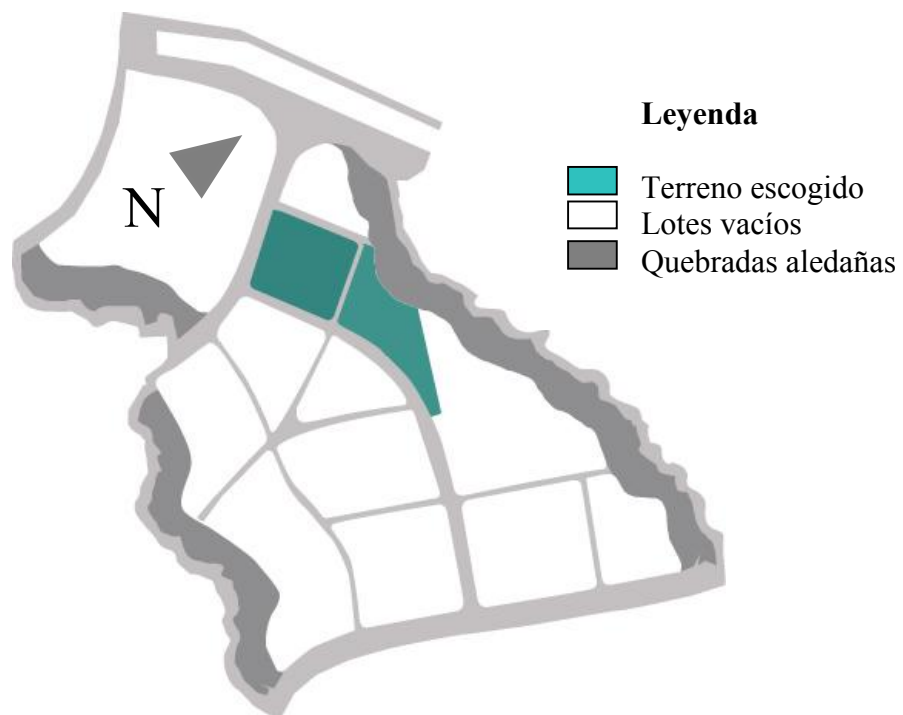
Lugar: Ecuador, Pichincha, Quito



Elaborado por: Javier Mera y Pablo Puente, Nivel 9, 2010.

DIAGRAMA 4

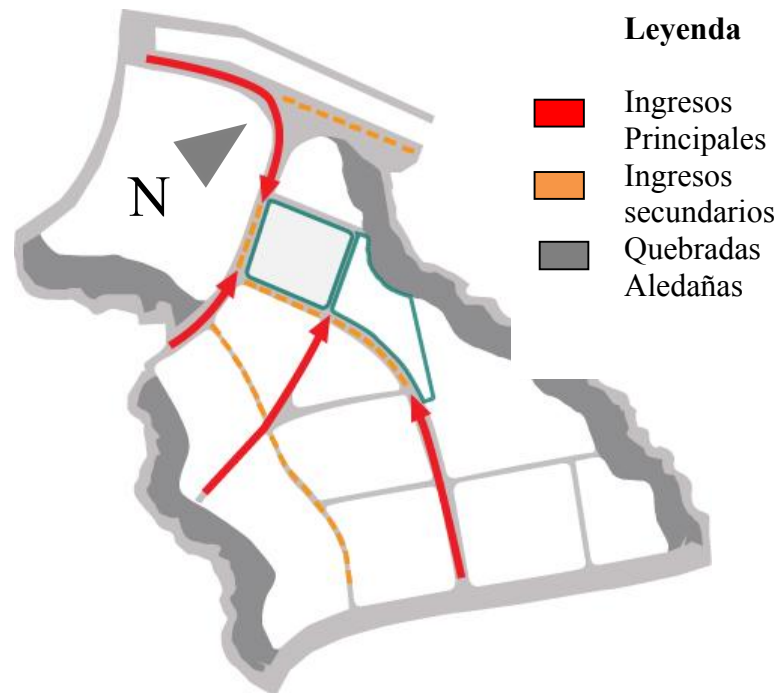
Terreno: 2 lotes en Quitumbe al sur de Quito



Elaborado por: Javier Mera y Pablo Puente, Nivel 9, 2010.

DIAGRAMA 5

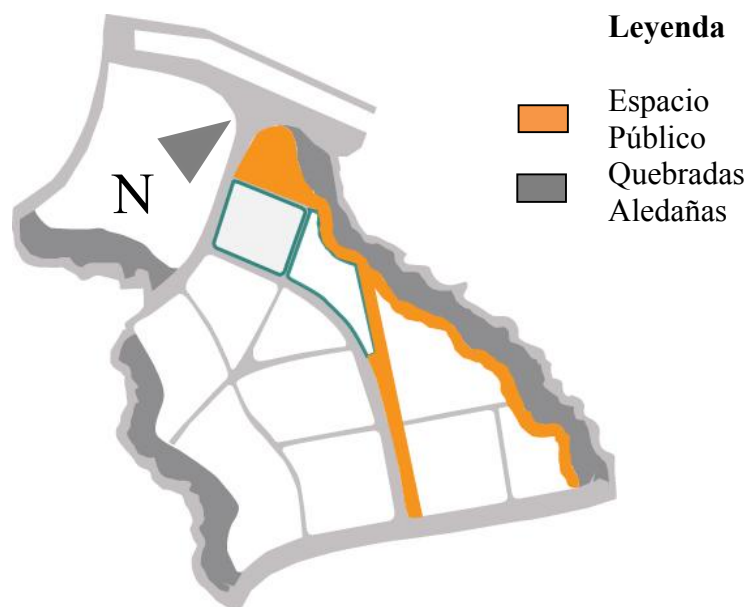
Accesibilidad Vehicular y Peatonal.



Elaborado por: Javier Mera y Pablo Puente, Nivel 9, 2010.

DIAGRAMA 6

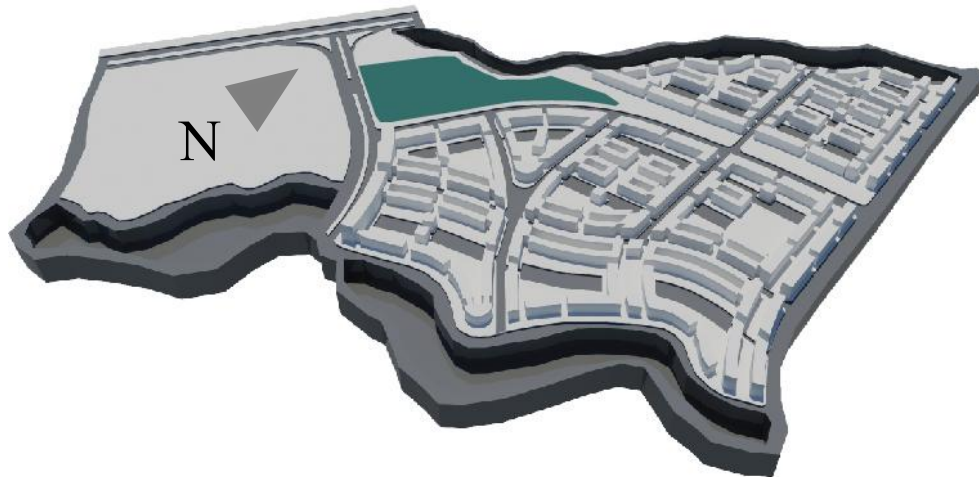
Espacio público perimetral



Elaborado por: Javier Mera y Pablo Puente, Nivel 9, 2010.

DIAGRAMA 7

Planificación del entorno 3D y lugar a intervenir



Leyenda

- Terreno escogido
- Lotes Perimetrales

Elaborado por: Javier Mera y Pablo Puente, Nivel 9, 2010.

Pero, ¿por qué escoger Quitumbe? La respuesta es fácil. Este particular sector de la ciudad, a diferencia del resto de Quito, fue pensado antes de ser construido, lo interesante del sector es las cualidades espaciales que se proponen. Y a mi forma de ver, el principal acierto, es pensar el plan urbano, partiendo de la persona y no del automóvil. Esto implica una serie de repercusiones el momento de crear ciudad, pues desde la normativa, existe una preocupación por garantizar una buena calidad de vida a los usuarios. Los gestos son simples pero concretos. Se designan áreas para las diversas actividades, se libera mucho espacio para realizar actividades al aire libre, para garantizar espacios verdes, para un adecuado espacio de circulación peatonal y ciclistico, para localizar los servicios básicos a una distancia que no tiene más de 10 minutos a pie y no necesitar de auto y finalmente, tener un sistema de transporte público cercano que conecte adecuadamente al barrio con la ciudad.

DIAGRAMA 8

Plan Quitumbe, HandelGuayasamín Arquitecto, 1990.



Fuente: <http://www.handelguayasamin.com/>

Conclusiones

- El terreno escogido, tiene un plan urbano establecido, que favorece el desarrollo de la ciudad. Implantarse aquí, significa acoplarse a una forma de vida diferente al resto de Quito.
- El diseño de las viviendas que se realicen, deberá potenciar las cualidades de la zona, como la relación con la naturaleza, el apropiado sistema de transporte público o la facilidad para que el usuario camine y no necesite de su auto para satisfacer sus necesidades básicas, propiciando así una vida de barrio en comunidad.

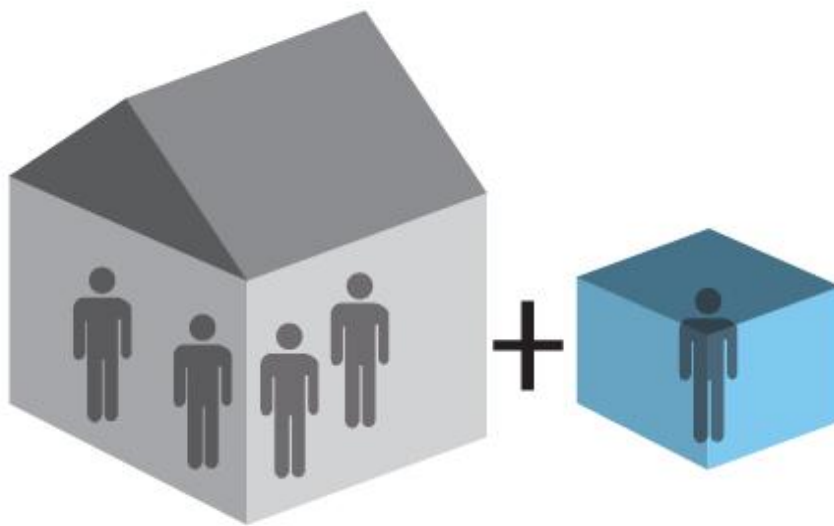
CAPÍTULO 5. ESPACIO X

5.1 El espacio “X” como partido arquitectónico.

Se plantea un espacio físico que acompañe a la vivienda, este tiene que ser el sinónimo de pausa en la vida de las personas. Mediante este espacio se plantea una invitación a alejarse de la cotidianidad de la vida y sumergirse en actividades que signifiquen VOLAR.

DIAGRAMA 9

Vivienda + Espacio X



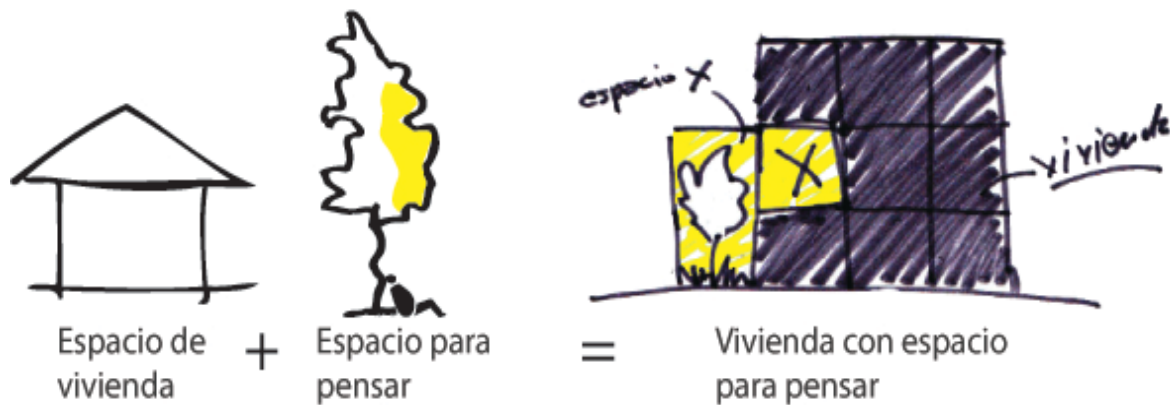
Elaborado por: Javier Mera y Pablo Puente, Nivel 9, 2010.

Esta nueva tipología espacial tiene que conjugarse perfectamente con la vivienda y a la vez diferenciarse, no puede ser igual al resto de espacios arquitectónicos; debe brindar la posibilidad de estar dentro del complejo pero a la vez estar en otro lugar del mundo.

La manera en que los rayos del sol bañarán las diferentes áreas, los olores de sus jardines y árboles, la lluvia con sus únicos olores y sabores, la calidez de la madera y la frialdad del hormigón, los espacios escondidos, los muy abiertos, la precisa tectónica y comportamiento de cada material utilizado, todos estos elementos serán fundamentales para el buen desempeño de las actividades que se realizarán allí.

DIAGRAMA 10

Partido Arquitectónico



Elaborado por: Javier Mera y Pablo Puente, Nivel 9 y 10, 2010.

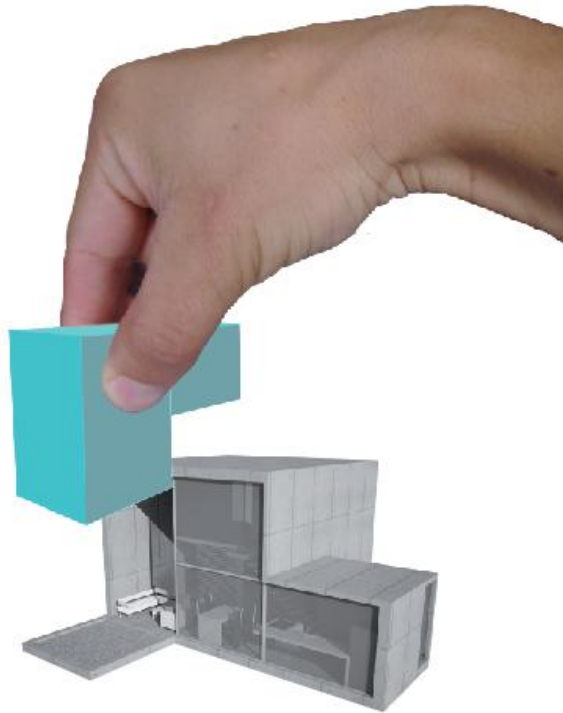
Definido esto, es el espacio X el organizador de la espacialidad de la vivienda. A partir de éste, se tiene que generar todo lo que se busque en la vivienda y en el conjunto

El espacio X debe cumplir con ciertas cualidades:

- Confort para pasar largas horas.
- Ingreso de luz y ventilación estimulante desde fuera hacia adentro y viceversa.
- Espacio suficiente para almacenar cierta cantidad de libros, hojas, pinceles, discos, madera, barro, etc.
- Música.

DIAGRAMA 11

El espacio X y la vivienda I



Elaborado por: Javier Mera y Pablo Puente, Nivel 9, 2010.

DIAGRAMA 12

El espacio X y la vivienda II



Elaborado por: Javier Mera y Pablo Puente, Nivel 9, 2010.

DIAGRAMA 13

El espacio X y el conjunto I

VIVIENDA + ESPACIO X



El espacio entendido como **vivienda** se desarrolla **a partir** del **ESPACIO X** privado

Elaborado por: Javier Mera y Pablo Puente, Nivel 9, 2010.

DIAGRAMA 14

El espacio X y el conjunto II

VIVIENDA + ESPACIO X + COLECTIVO X



El proyección de la **vivienda** como colectivo se desarrolla **a partir** del espacio **COMUNAL X**

Elaborado por: Javier Mera y Pablo Puente, Nivel 9, 2010.

Conclusiones:

- El espacio X es el punto de partida para la modulación y posterior implantación general de la arquitectura.
- Se garantiza que cada vivienda tenga su espacio X propio y que el conjunto de viviendas contarán con su ESPACIO X COMUNAL.

CAPÍTULO 6. ESPACIOS DISEÑADOS PARA PENSAR Y PLASMAR LOS SUEÑOS

6.1 Ideas a Defender

Los patrones de comportamiento que presenta la sociedad en que vivimos llegan a estar tan influenciados por lo que quieren los otros que nos olvidamos de lo que queremos nosotros como individuos singulares. Lo que quiere el jefe, lo que quieren los compañeros de trabajo, lo que quiere la esposa, los hijos, etc., y procuramos quedar bien con todos y hacer bien nuestro papel en la sociedad olvidándonos de lo que queremos nosotros. Esta confusión de prioridades es una de las principales causas de la carencia de sueños y anhelos, acompañado lógicamente de elementos mediáticos que brindan confusión disfrazada de elocuencia y generan dominio disfrazado de libertad y democracia; la verdad no existe más, solo existen las versiones de verdad que dejamos que se introduzca en nuestro cerebro sin cernirla, son pocas las personas que se atreven primero a masticar la información y luego atragarla; el meollo del asunto sigue siendo despojarse de vestiduras innecesarias y empezar a caminar desnudos por la vida, sin máscaras ni tapujos, sin paradigmas ni complejos, potenciar nuestra realidad humana, disfrutar del sol, de la lluvia, de las flores y olores. Poder parar, sentarse, y buscar formas en las nubes. Es en este momento donde cabe la pregunta, ¿Dónde escondimos la capacidad de asombrarnos como cuando éramos niños?, esa capacidad de sentirse lleno por cosas simples es la que alimenta aquella parte del cerebro llamada espíritu.

Entonces el gran catalizador del cambio de ritmo en la vida son los espacios. Arquitectura que brinde una alternativa diferente a la prisa y apresuramiento, a la falta de sensaciones y a la superficialidad. Necesitamos espacios que no consten con un baño, una sala o un balcón y tres dormitorios, necesitamos espacios que contengan magia, luz, agua, naturaleza y sueños, a partir de estos nuevos conceptos espaciales es donde se genera el cambio del usuario singular y por ende del grupo de usuarios.

6.2 Conceptos Claves

Haciendo un resumen de todo lo anterior podríamos concluir en un concepto clave para el proyecto: «Diseñar arquitectura que influya en las prioridades del ser humano, a tal punto que genere un cambio sustantivo hacia los pensamientos, sueños y anhelos», así la arquitectura se convierte en el vehículo de hacer realidad los sueños.

Sin duda el objetivo mismo es un sueño, pero de eso se trata la vida y es aquí cuando el proyecto entra a ser parte de todos los conceptos, será un proceso que conllevará cambios desde los más mínimos hasta repercutir en la sociedad, pero siempre en PRO de una mejor calidad de vida, calidad comprendida desde la médula de nuestros huesos hasta la superficialidad de nuestra epidermis.

6.3 Definición del Proyecto

«Así como la alquimia busca transformar el plomo en oro, el proyecto busca el mismo proceso místico en su arquitectura y lo que sucede en ella»

Se busca potenciar al máximo hasta el más mínimo elemento espacial-arquitectónico, y con ellos hacer magia, arte, locura y misticismo; conjuntamente con el usuario hacer alquimia y provocar libertad, ese es el proyecto: extralimitar la amalgama entre usuario y espacio, y que juntos generen cambios reales mostrando su naturaleza y esencia...poder vivir plenamente.

6.3.1 Definición del Problema

Si hemos olvidado nuestras metas, anhelos, sueños, querencias y hemos caído en la monotonía y cotidianidad, en ese alineamiento banal de la sociedad que nos rodea, definitivamente EL PROBLEMA SOMOS NOSOTROS.

Cada uno es tan culpable como el otro, nuestra individualidad es la culpable, nuestra incapacidad de tomar decisiones que nos hagan sentir vivos.

6.3.2 Interpretación del Problema

Ejemplo Práctico: Una trabajadora pública, se levanta a las seis de la mañana con la televisión prendida, se ducha, se viste, desayuna, y se va a trabajar; en el trabajo revisa un cerro de papeles interminable toda la mañana; luego sale a almorzar una hora; regresa al trabajo y a su pila de documentos; sale del trabajo en un tráfico infernal; ve televisión, merienda, ve televisión, y se duerme con la televisión prendida, la misma que la despertara al siguiente día. Esta rutina se repetirá todos los días de su vida hasta que ella decida jubilarse, o hasta que eventualmente muera por un cáncer, delincuencia o accidente de tránsito.

Pero que sucedería si ese este personaje de 55 años siempre quiso ser pintor de oleos, y al despertarse tiene un lugar donde sabe que lo esperan pinceles y lienzos, un lugar tamizado por la luz, donde ve caer gotas de rocío entre la vegetación, donde un naranjo y su aroma le provocan una sonrisa. Seguramente se dirigiría para este lugar y empezaría a fundirse con él en un solo acto de magia. Pero esto es solo el comienzo, ¿que pasaría si existe una placita donde este personaje puede vender el cuadro que hizo?, donde otro personaje puede hacer lo malabares que practicó, donde otro puede hacer la pieza teatral que ensayó, u otro puede exponer la escultura que forjó o el libro que escribió... ahí es donde se completa el círculo y se genera la hecatombe mágica de la que hemos estado hablando. Solo se necesitan los espacios pertinentes para generar todo esto, y si se los genera habrá un cambio de seguro, habrá un cambio individual, familiar, colectivo, barrial, urbano, etc.

El cambio es factible y su expansión es solo cuestión de tener paciencia a que el mundo empiece a ser un lugar mejor.

6.4 Los espacios a diferentes escalas

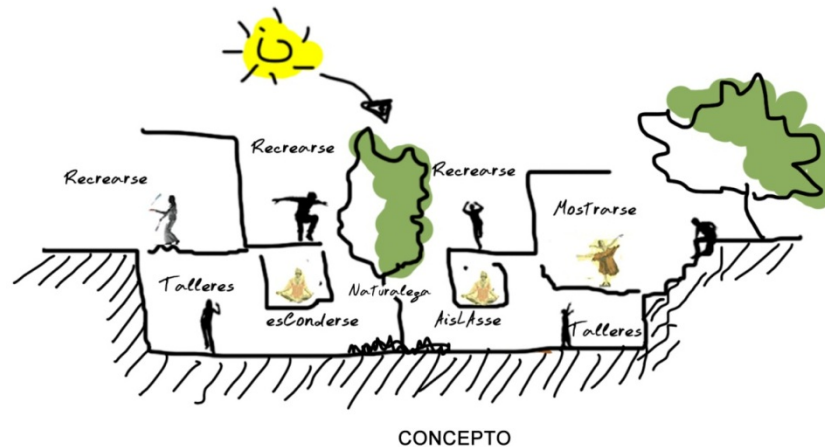
6.4.1 Lo Comunal

Después de haber solucionado con Javier Mera como se desarrollaría la vivienda a partir del espacio X, el concepto básico se mantiene. Se parte del gráfico conceptual donde se pretende buscar un espacio para pensar, con la diferencia que en lo comunal este espacio para pensar se vuelve plural y más versátil, y por estar en medio del conjunto de viviendas, se lo asume como parte de las viviendas pero con una característica colectiva. Este espacio para pensar tiene un vínculo tangible con elementos naturales como luz y sombra, lluvia, el verde del medio ambiente, el aroma que despiden los frutos, la flores o las hojas.

Esta conclusión pertenece a razonamientos previos donde el usuario es parte de una sociedad sin pausas y totalmente alienada por la cotidianidad que no propicia el pensamiento, por lo que los espacios deberán ser cuidadosamente diseñados para que el usuario desarrolle sus capacidades.

DIAGRAMA 15

Lo Comunal



Elaborado por: Pablo Puente, Nivel 10, 2012.

El espacio COMUNAL X tiene cualidades específicas, como una serie de relaciones con elementos naturales, como la luz, que es tamizada tanto por la vegetación como por elementos en madera, la lluvia que pasa por una serie de planos sucesivos en madera y hace que caiga más tranquila dentro del elemento arquitectónico, todo esto genera una apropiación espacial que parte de una estructura prefabricada de hormigón y una subestructura de madera que permite al usuario configurar los espacios. Aquí, el usuario designa el tiempo que quiere a lo que quiere, a pensar, a atreverse a soñar, y en como hacer realidad lo que ha pensado mediante los diversos espacios que existen, entre ellos los talleres.

La idea es que sea este el espacio que remplace a la famosísima CASA COMUNAL. Conjuntamente con Javier Mera nos planteamos la manera en la que esto sucede, y es casi mágica, donde el ser entra metafóricamente en una fábrica de ideas y recuerdos, donde desde los elementos más insignificantes de su vida se encuentran latentes en plantaciones listas para ser cosechadas. El ser camina por estos campos fértiles y cosecha lo que más le gusta, eso que desde pequeño le ha llamado la atención y lo va metiendo en su canasta. Al final del recorrido, este ser y su canasta entran a una fábrica donde son moldeados estos elementos de la canasta y el ser, teniendo como resultado final ideas claras y concretas.

PERSPECTIVA 1

Espacios



Elaborado por: Pablo Puente, Nivel 10, 2012.

PERSPECTIVA 2

Jardín Deprimido



Elaborado por: Pablo Puente, Nivel 10, 2012.

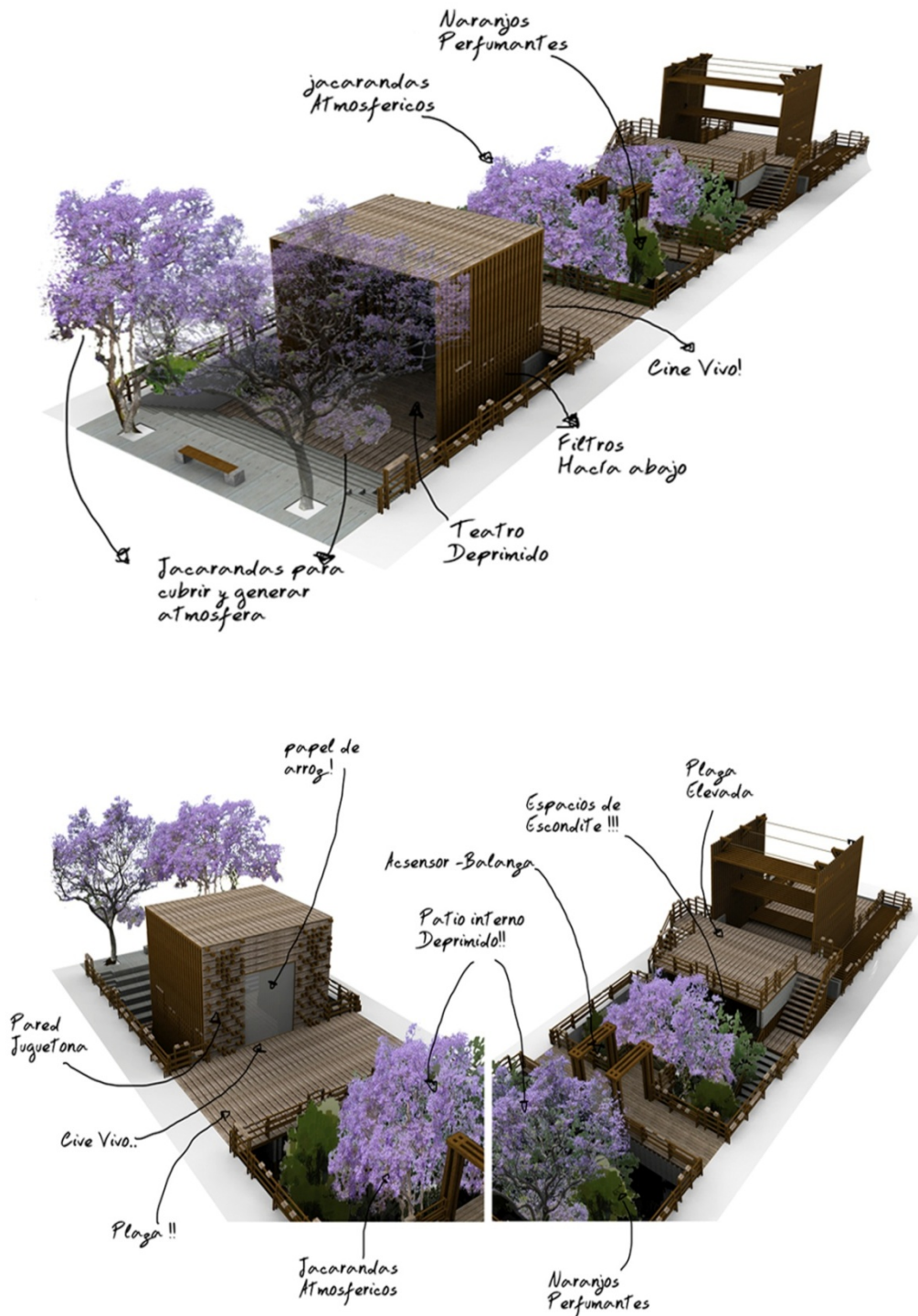
El ESPACIO COMUNAL X por su parte es algo más que un espacio común convencional. Tiene condiciones especiales, partiendo de un espacio central deprimido de 10m x 45m. De este espacio, se configura la espacialidad, con dos condiciones: la primera es que el espacio deprimido estará salvado por una serie de elementos prefabricados, compuestos por dos piezas solamente, que al unirse formaran vigas. De esta primera condición viene la segunda condición, donde tras hacer un sinnúmero de experimentaciones, se llega a la conclusión que las vigas prefabricadas tendrán que ir en pares para que la sub-estructura de madera se ancle a manera de tamiz, aquí es donde existente ventajas, salvar la luz del espacio deprimido y así evitar columnas, utilizar el carácter pareado de las vigas para anclar la madera y el resto de mobiliario del espacio, reducir la circulación vertical colgándola de las vigas mencionadas. Además sobre dichas vigas se crean plazas abiertas y espacios que exhortan al usuario de las viviendas circundantes a usarlos.

Conformación de espacios: de Noreste a Suroeste el proyecto está conformado por una plaza a nivel de las viviendas, la plaza esta formada por prefabricados de hormigón y planos sucesivos en madera que desde el principio insinúa que algo sucede en la parte de abajo del elemento, a continuación existe un espacio de uso variado, donde diferentes alturas y volumetrías invitan a explorar el espacio, para leer, escucha música, jugar, o simplemente estar, este espacio está compuesto por una subestructura de madera que se conecta con una plaza elevada que deja ver el gran espacio verde central-deprimido y la sospecha que debajo de ella se cuelgan ciertos espacios de acceso escondido, al explorarlos se sentirá estar en otro lugar por su naturaleza de escondite y la directa relación con la naturaleza, así se llega a un considerable espacio libre de doble altura con abundante vegetación, este espacio se llena colores y perfumes propios de las mismas plantas y arboles, y es aquí por donde pasa un puente que permite cruzar de lado a lado y una grada colgada que permite bajar a la parte deprimida, después de este espacio encontramos un plaza a nivel de las viviendas y un teatro medianamente deprimido donde las transparencias con la plaza hacen un juego teatral natural perenne. Ya en el espacio deprimido se puede apreciar espacios colgantes de meditación y escondite, además de los talleres, ambos con una relación sobresaliente con la naturaleza, la luz tamizada y la lluvia.

Los espacios mencionados han sido creados minuciosamente para producir efectos y sensaciones específicas en los usuarios, las plazas, los encierros, los juegos de niéveles, la luz y el agua, todos los elementos juegan un papel fundamental.

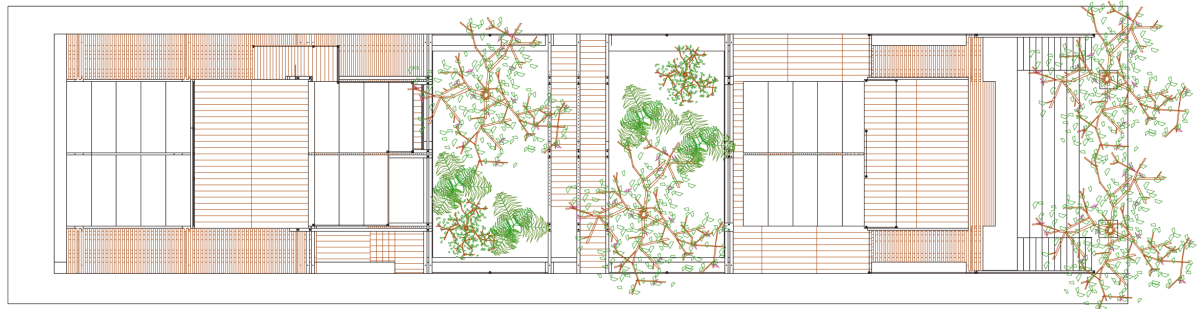
PERSPECTIVA 3

Composición 3D

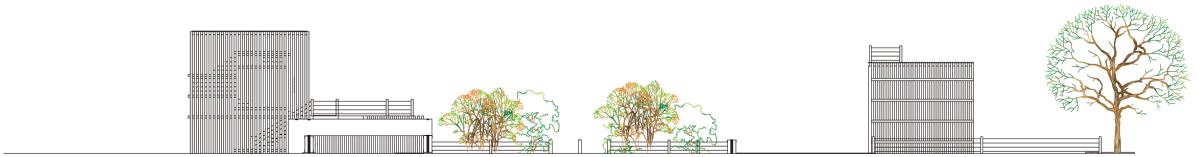


Elaborado por: Pablo Puente, Nivel 10, 2012.

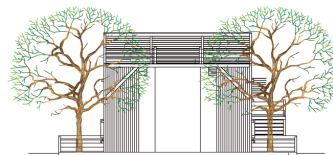
PLANOS ARQUITECTONICOS



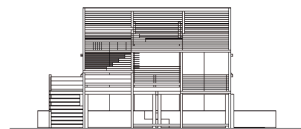
Implantación



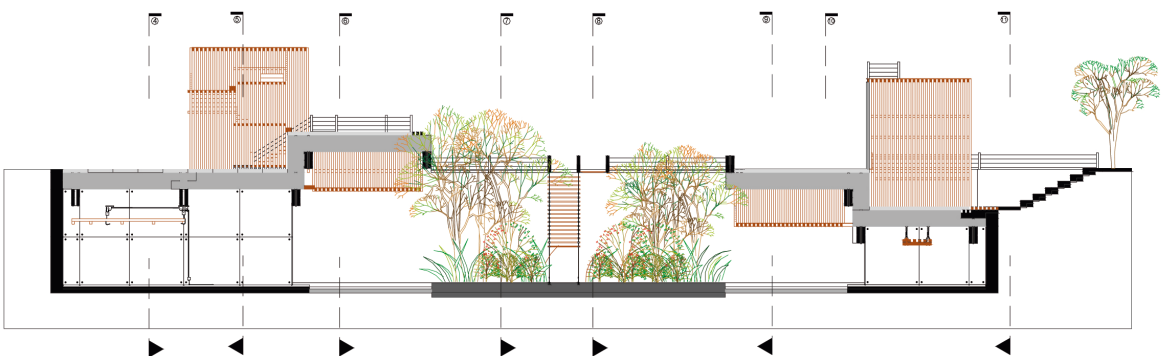
Alzado A



Alzado B



Alzado C

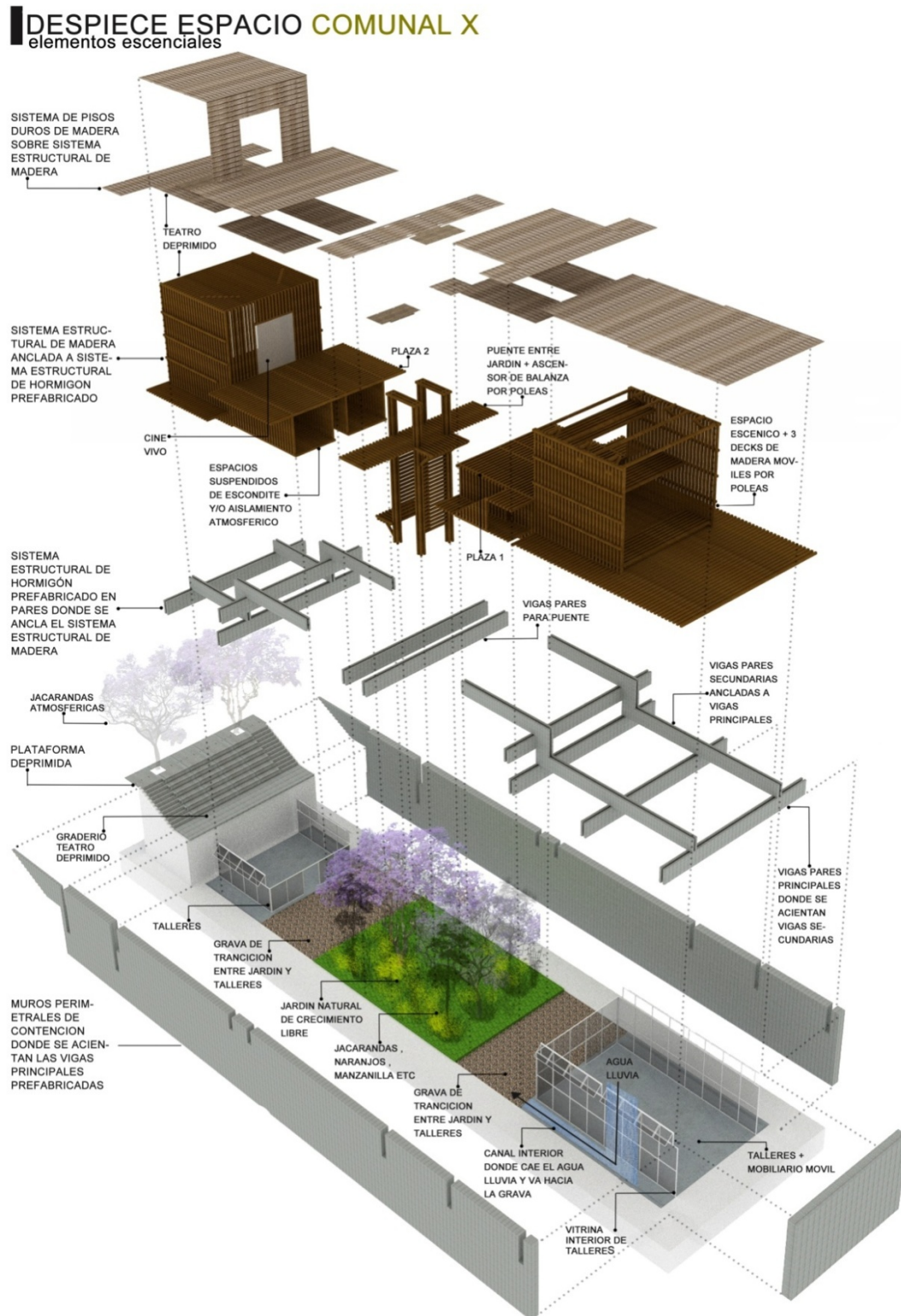


Sección 1

Elaborado por: Pablo Puente, Nivel 10, 2012.

PERSPECTIVA 4

Despiece Espacio Comunal X

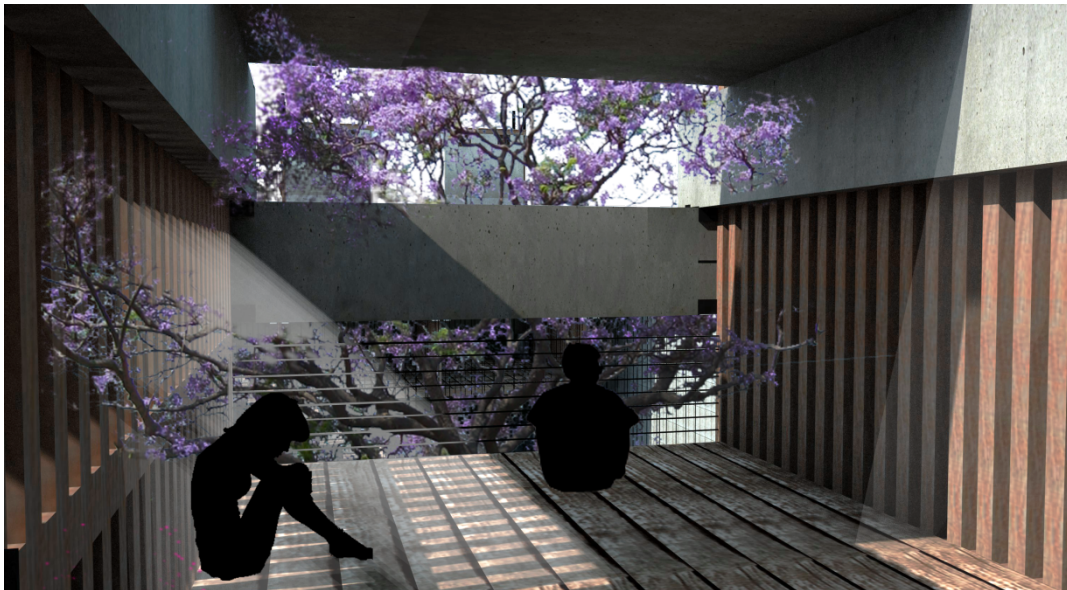


Elaborado por: Pablo Puente, Nivel 10, 2012.

Aquí es donde los sueños son convertidos en realidad, es decir en los espacios de talleres comunales. Aquí el usuario se encuentra con el vecino que está igual de apasionado que él por un tema puntual y donde se empiezan a conformar equipos de trabajo para las distintas actividades. O donde sucede todo lo contrario, que el usuario se encuentra con alguien que ha pasado pensando en algún tema puntual, pero que tiene una postura absolutamente contraria a la de él. Pues en todo caso, ya está pasando algo importante. Se ha llegado a una reflexión profunda, empleando el tiempo adecuado, sobre un tema específico. Es entonces cuando los espacios para discutir, enfrentar, argumentar ideas, y/o solo estar solos, van cobrando importancia dentro del proyecto.

PERSPECTIVA 5

Escondite



Elaborado por: Pablo Puente, Nivel 10, 2012.

El espacio COMUNAL X cuenta con diversos espacios para diferentes usos, las plazas donde la gente se reunirá a leer, conversar, enfrentar posturas, vender los productos realizados en los talleres, o los espacios de exploración donde el usuario estará menos expuesto al “otro” y podrá disfrutar de su soledad fuera de su vivienda en un contexto más natural. El teatro, el gran jardín central que se inclinara más hacia el sentimiento de un bosque, o los talleres que tienen cualidades espaciales específicas; todos estos espacios permiten realizar una variedad de actividades dependiendo de lo que se busque, con espacios amplios y de fácil acceso donde es posible el trabajo en equipo.

Estos espacios están bien provistos de material y equipos de uso comunitario para que no sean un limitante a la hora de crear o construir.

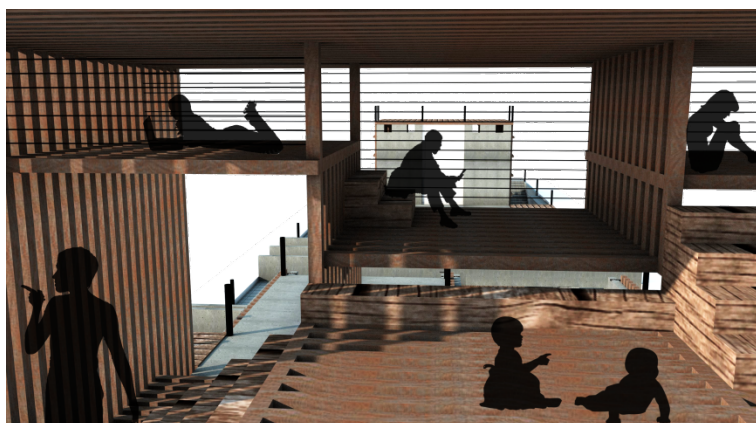
De la misma forma, hay espacios para conversar sin distracciones donde se discuten o comparten ideas. Estos espacios son mucho más privados, cerrados pero con buena ventilación y relación con la naturaleza. Además son muy confortables para pasar largas horas en diversas posiciones, como recostado, sentado, de pie, o en cuclillas. Hay espacios para aislarse, siendo el vínculo natural y la armonía material lo que predomina para la interiorización.

Espacios para mostrarse, con un escenario que tiene condiciones de flexibilidad y también un graderío temporal que funciona tanto para exposiciones como para descansar bajo sombra en un día normal. Espacios para recrearse con plataformas a diferentes niveles siendo el usuario quien decide la actividad que en ésta pueda suceder, pero que por el lugar que ocupa en el proyecto, domina el espacio.

Espacios para ver y ser visto donde probablemente la actividad que suceda no será tan importante como el deseo que, como seres humanos se tiene, exhibirnos sin un fin claro solo por el hecho del morbo que causa el estar expuesto. Los espacios no son pensados para un fin específico, es el usuario quien encuentra cualidades diferentes en los ambientes, y los utiliza, como en la apropiación de una cueva, donde dependiendo de las condiciones de la cueva, se la habita para las distintas actividades.

PERSPECTIVA 6

Pensar y estar



Elaborado por: Pablo Puente, Nivel 10, 2012.

PERSPECTIVA 7

Corte Perspectivo



Elaborado por: Pablo Puente, Nivel 10, 2012.

6.4.2 Del conjunto al barrio y a la ciudad

El barrio invita al usuario a salir de la casa. El espacio público no es más sinónimo de peligro sino de diversión. Diversas actividades suceden al exterior, donde los espacios hacia la calle, se comparten con el peatón, con un diseño agradable de paisaje, mobiliario flexible, plazas de estar y espacios comerciales.

Existe actividad comercial que le da mayor movilidad al entorno. Estas actividades comerciales pueden ocurrir en espacios puntuales de la arquitectura, o también en el mobiliario flexible como una parada de bus, que en horas de trabajo cumple las veces de kiosco pero que durante los momentos de descanso, se cierra y no impide el uso normal de la parada de bus.

A lo largo de todo el perímetro del proyecto, existe una caminería que conecta todas las zonas, y que permite a los usuarios realizar ejercicios o paseos dentro de su barrio. Con la caminería se articulan plazas que cuentan con equipamiento para descansar bajo sombra y a la intemperie.

PERSPECTIVA 8

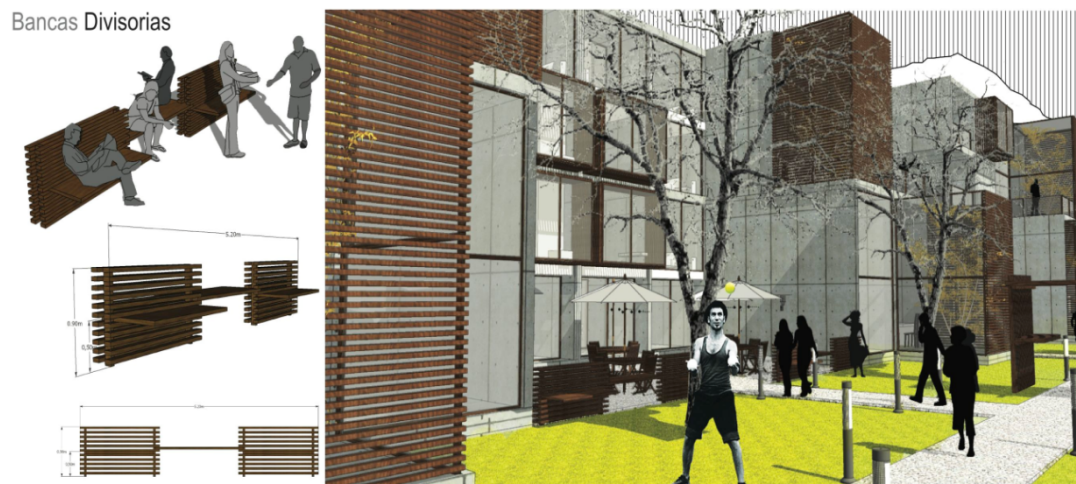
El Barrio I



Elaborado por: Javier Mera, Nivel 10, 2010.

PERSPECTIVA 9

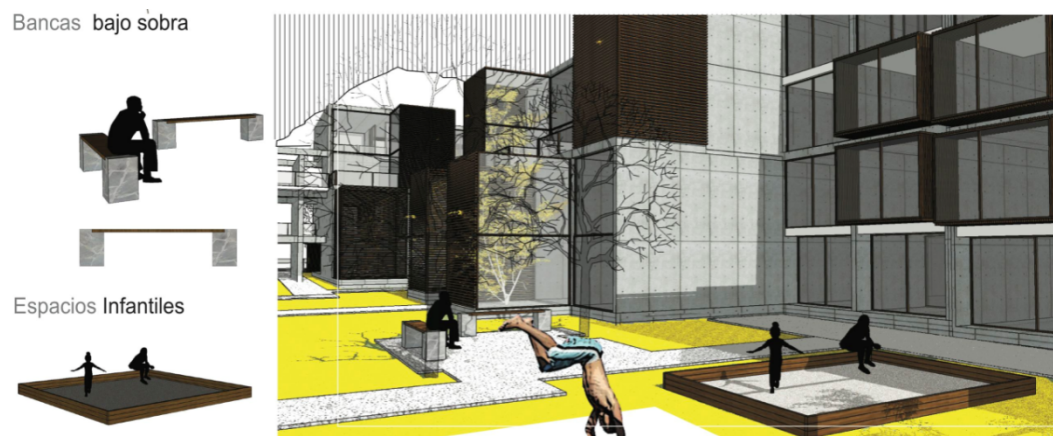
El Barrio II



Elaborado por: Javier Mera, Nivel 10, 2010.

PERSPECTIVA 10

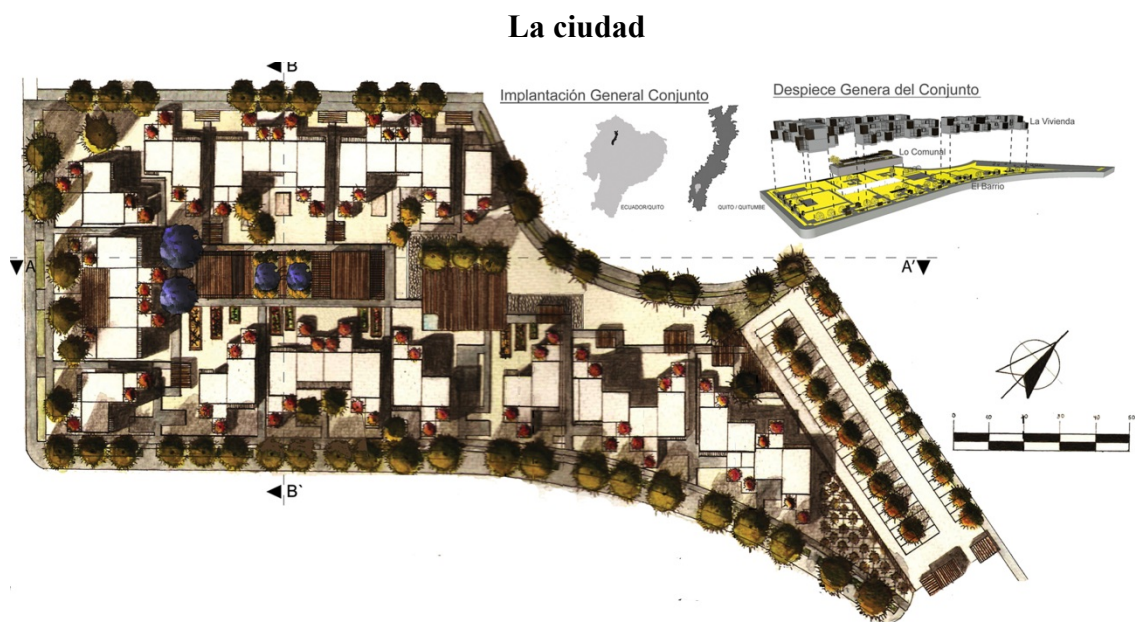
El Barrio III



Elaborado por: Javier Mera, Nivel 10, 2010.

Teniendo a la cuadra de implantación funcionando como se espera, se propone la misma tipología de proyecto en las cuadras contiguas y así crear un barrio de cambio, donde usando espacios más amplios como franjas de equipamientos, se pueda ejercer un mayor posicionamiento ideológico-espacial de esta nueva tendencia de vida que de seguro sería un ejemplo para la ciudad y luego para otras ciudades de nuestro país, siempre incentivadas por el progreso y el cambio.

PERSPECTIVA 7



Elaborado por: Pablo Puente, Nivel 10, 2012.

Conclusiones

- El proyecto busca cambios significativos en la sociedad, centrándose en el individuo y su proyección en colectividad, se busca una sociedad más humana, más sensible, más feliz y satisfecha con sus vidas.
- El proyecto quiere generar arquitectura realmente social, intervenir en la vida, ser un ser vivo y activo conviviendo el día a día con el usuario, aportando y nutriéndose de esa rica relación, no podemos seguir viendo la realidad de la mayoría de la arquitectura que se desentiende totalmente de esa relación con el usuario.

- ¿Qué pasaría si en vez de haber un proyecto de este tipo en un barrio hay 10?
¿O si en la ciudad se crean varios polos estratégicos de arquitectura del mismo orden? De seguro veríamos ciertos cambios, aunque sea mínimos, en la sociedad.

PRESUPUESTO:

PROYECTO ESPACIOS PARA PENSAR Y PLASMAR SUEÑOS				
LO COMUNAL				
Área de construcción	572,49 m²	FECHA:	04 – DIC - 2012	
Sistema Constructivo: PREFABRICADOSHORMI 2				
DESCRIPCION	UNIDAD	PRECIO UNITARIO	CANTIDAD PRESUPUESTADA	TOTAL
Hormigón para muro de contención	M3	200,00 USD	367.29	USD 73480.00
Encofrados para Muro de Contención				USD 3000
Hormigón f'c=210 kg/cm2 H = 5 cm. Para contra pisos	m3	USD 113,06	330	USD 37.309
Alisado de Contra pisos	m2	USD 6.00	330	USD 1.980
Módulos Prefabricados	U	USD 400	106	USD 42.400
Montaje de Módulos				USD 5.000
Impermeabilización de Módulos				USD 4500
Anclajes de Módulos	U	USD 40	459	USD 18.360
Encofrados metálicos de Módulos				USD 17.300
Madera Estructural- Elementos de 10cmx10cm	m	USD 6.00	5600	USD 33.600
Elementos metálicos para madera	U	USD 30	360	USD 10.800
Deck de madera (colorado)	m2	USD 10.00	143	USD 1.430
Pasamanos Metalicos				USD 12.360
Vidrio templado para talleres	m2	USD 90	96	USD 8.640
Geomalla	M2	USD 33.00	143.00	USD 4.719
Vegetacion				USD 10.000
Varilla N° 16	U	USD 54	104	USD 5.616
VALOR TOTAL :				USD 290.494
AREA TOTAL DE CONSTRUCCION m2	652,25 m²		m2	
COSTO DEL M2 DE CONSTRUCCION				USD 507.42

PRESUPUESTO GENERAL:

PROYECTO ESPACIOS PARA PENSAR Y PLASMAR SUEÑOS LO COMUNAL				
FECHA: 04- DIC 2012				
Area de construcción	572,49 m ²	Sistema Constructivo: PREFABRICADOSHORMI 2		
DESCRIPCION	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
MOVIMIENTOS DE TIERRA				
Excavacion y relleno de plataformas				10.854,39
Limpieza y desbroce del terreno	m2	572,49	1,20	686
Replanteo y nivelación de superficie	m2	572,49	1,25	715,61
Excavacion a mano estructuras menores (Plintos, muros, cimientos, vigas etc)	m3	16,80	4,16	69,89
Conformación, Compactación y Rasanteo de plataformas	m2	201,00	3,10	623,10
Desalojo de material de excavación	m3	2420	3,62	8.760,40
INSTALACIONES HIDROSANITARIAS				6.822,46
Instalaciones sanitarias				2.483,19
Instalación Desagues de 110 mm	Pto	96,00	8,62	827,52
Tubería desagüe PVC 4"	m	100,00	5,42	542,00
Caja de revisión	u	12,00	46,09	553,03
Montaje de red de agua potable				4.339,27
Tubería de Agua Fria 1/2"	m	138,40	2,58	357,07
Salidas de Agua Fria 1/2"	Pto	138,00	9,79	1.351,02
Salidas de Agua Caliente 1/2"	Pto	138,00	12,24	1.688,78
INSTALACIONES ELECTRICAS-ELECTRONICAS				3.256,51
Instalaciones eléctricas				3.256,51
Puntos de Iluminación simple	Pto	138,00	11,62	1.603,27
Punto de Tomacorriente	Pto	80,00	10,79	863,53
Punto especial eléctrico	Pto	8,00	12,14	97,14
LIMPIEZA FINAL DE OBRA				821,84
Limpieza final de obra incluido exteriores	m2	652,25	1,26	821,84
VALOR TOTAL :				311.427,00
		C. Directos	1,00	311.427
		IVA	12%	37.371,28
		Costo + iva		348.798,28
		C. Indirectos	7,40%	25.811,07

CONCLUSIONES GENERALES:

El arquitecto o estudiante de arquitectura, debe estar conciente de la repercucion que tiene en la sociedad, y a partir de ese razonamiento concebir cada RAYA que hace como un acto de reflexion tesuda hacia las constantes problemáticas universales.

En este caso puntual, cada raya hecha en este proyecto ha tenido detrás tachones, rayas encima, borradores, muchas rayas se han ido al tacho de la basura y solo han sobrevivido las que gozaban de un razonamiento previo y tenían una razón de ser y una razón para estar en el proyecto.

El proyecto al nacer de un plan de vivienda masiva cuenta con una naturaleza social inherente, donde la preocupacion por todas las variables de los usuarios se ha extralimitado a tal punto de querer cambiar el mundo con una serie de espacios, nunca sabremos si el proyecto lo logrará, salvo que esto se llegue a construir, pero de lo que si estoy seguro es que cada raya de este proyecto ha sido creada bajo la sensibilidad de ofrecer espacios de calidad y magia a los hipotéticos usuarios, espacios que incentiven el pensamiento, a la creación, a los sueños, espacios que no den ganas de salir por como llega la luz, por como salpica la lluvia o por como te rosa la mejilla la hoja del arbol de naranja.

Cada raya ha sido pensada con respecto a sus futuros materiales, a la nobleza de ellos y a la tectónica; si se utiliza hormigón, que se note la textura y se aproveche al maximo la estructura del mismo; si se utiliza madera, promover y planificar la tala conciente, y a partir de eso pensar en cómo se comporta la madera estructuralmente y cómo funciona mejor con respecto a los otros elementos para generar espacios de calidad. Saber qué plantas y árboles utilizar. Crear sensaciones de luz y lluvia. Cada raya hecha en los borradores de este proyecto ha tenido estas y mil consideraciones a la hora de diseño.

Es así como un proyecto normal y corriente se transforma en un poema, en un himno de batalla que nos exhorta a luchar por ser nosotros, que nos incentive a pelear por lo que queremos y por lo que nos gusta, que nos invite a pensar y crear. Así el proyecto se convierte en ESPACIOS PARA PENSAR Y PLASMAR LOS SUEÑOS.

RECOMENDACIONES:

Despojarse de paradigmas y de cadenas sociales.

Para comprender este proyecto hay que atreverse a volar, a dar el salto del precipicio sabiendo que será el único modo de ser elocuentes con nuestras creencias y querencias, con nuestros sueños y anhelos.

Crear que un objeto arquitectónico cambiará el mundo es casi imposible si lo vemos fríamente, pero es posible si lo vemos como un ESPACIO DE VIDA; de esta manera el proyecto tan solo es una alternativa para quien quiera vivir de una manera distinta.

BIBLIOGRAFIA/ FUENTE:

- Amador, V. (2002). Zen, Mística y Abstracción. Ensayos sobre el ser. Madrid: Trotta.
- Anthony, W.P. (2000). Knowledge. Estados Unidos: Routledge
- Alan, W. (2003). El Camino del Zen 2. Barcelona: Edhasa.
- Wood, Megan, (2005). Ecotourism: Principles, Practices and Policies for Sustainability, pag 55-76. Estados Unidos: S. J. Dowling.
- Brian Edwards, (2007). Guía Básica de la sostenibilidad. Estados Unidos: Routledge
- Ken Yeang, (2006). Proyectar con la Naturaleza. Japón: Saenz de Valicurt.
- Savater Fernando (1991). Ética para Amador. España

DOCUMENTOS CON ACCESO EN EL WORLD WIDE WEB:

- EL TALLER – DANIEL MORENO. PLATAFORMA ARQUITECTURA
<http://www.plataformaarquitectura.cl/2009/12/05/el-taller-daniel-moreno>
- Wikipedia, The Free Encyclopedia. (2010). *Death, the termination of the biological functions that sustain a living organism*. Obtenida en octubre del 2010, de: <http://www.wikipedia.org/wiki/pensador>
- Wikipedia, The Free Encyclopedia. (2010). *Death, the termination of the biological functions that sustain a living organism*. Obtenida en septiembre del 2010, de: <http://www.wikipedia.org/wiki/valsthermezumthor>.